平成12年11月1日発行第7巻第8号通巻56号
http://www.microgroup.co.jp/

DQⅦ＆FFⅨがゲームの未来を切り開く？

隔月刊

ゲーム批評

2000 11月号
定価 780YEN

Role playing **game**

物語ゲーム





ドラゴンクエスト
DQⅦ

ファイナルファンタジー
FFⅨ

FINAL FANTASY **DRAGON** QUEST

進化の優劣

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

2000 11月号 November

1 特集

Art Direction/STOL

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き（7月中旬〜9月中旬）

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウォッチング！

7月

14日　マイクロソフトがネットワーク技術会社「Net Games USA」を買収

19日　コナミ「ツール・ド・フランス」の独占商品化権を取得

21日　「21世紀夢の技術展（ゆめテク）」開催

24日　SCE、セガ、バンダイ、サミーが共同出資で、「ディンプス」（デジタルコンテンツ全般の開発を手掛ける）を子会社化

28日　コナミとスクウェアのプロ野球サブライセンス問題に決着。契約合意に

8月

1日　PS2の出荷300万台を突破

SCEとNTTドコモが、新ネットワーク事業で提携。iモードとプレイステーションの連携を来春に実現予定

3日　TSUTAYAがDCソフトのレンタル開始を発表。実施は9月30日。レンタル料金は7泊8日で400円

4日　セガが新サービス「@barai」を発表。店頭価格で1,000円程度の予定。導入部分のみプレイでき、2,000〜5,000円の後払いで継続プレイが可能となる

欧州版PS2の発売が11月24日に延期

9日　香港のネット企業「PCCW」によるジャレコ買収が明らかに。10月末には新社名に変更する予定

セガ「東京ゲームショウ2000秋」への不参加を表明

22日　『MOTHER3』が開発中止に。糸井重里氏が運営するホームページ上で発表される（任天堂HPに告知なし）①

24日　任天堂『NINTENDO GAMECUBE』を発表。『GAMEBOY ADVANCE』の詳細も併せて発表された②

25日　幕張メッセにて「NINTENDO SPACE WORLD 2000」開催（〜27日）。17万2000人を集める

26日　『ドラゴンクエストⅦ』発売。秋葉原には行列も。3日間で210万本出荷

30日　バンダイ『ワンダースワンカラー』を発表。12月上旬発売予定③

31日　ナムコがSCEとの共同開発による業務用基板「システム246（仮）」を発表。PS2との互換性を持たせた新基板

9月

1日　セガ 欧米にてDCの新戦略。値下げでPS2を牽制

4日　バンダイ ネットワーク事業を分社化。新会社は「バンダイネットワークス」

21日　東京ビッグサイトにて「アミューズメントマシンショー」開催（〜23日）

22日　幕張メッセにて「東京ゲームショウ2000秋」開催（〜24日）

ハード略称

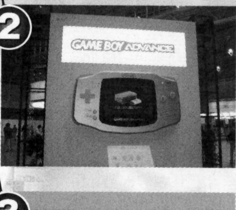
PS1‥プレイステーション1
PS2‥プレイステーション2
SS……セガサターン
DC……ドリームキャスト
N64‥ニンテンドウ64
SFC…スーパーファミコン
GB……ゲームボーイ
WS……ワンダースワン
NGP‥ネオジオポケット
PC……パソコン
Win…ウィンドウズ
AC……アーケード

ジャンル略称

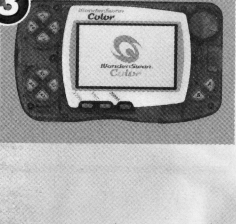
RPG……ロールプレイングゲーム
ARPG…アクションRPG
SRPG…シミュレーションRPG
SLG……シミュレーションゲーム
AVG……アドベンチャーゲーム
STG……シューティングゲーム
3DSTG‥3Dシューティング
ACG……アクションゲーム
格闘ACG‥格闘ゲーム
RCG……ドライブゲーム
TBG……テーブルゲーム
SPG……スポーツゲーム
PZG……パズルゲーム
ETC……その他

①


『MOTHER3』開発中止の経緯は、同シリーズを生み出した糸井重里氏のHP「ほぼ日刊イトイ新聞」に公表されている。しかし、中止に至った明確な原因については記されていない。http://www.1101.com

②


任天堂の新ハード発表会は、かつてない規模で行われた。「ゲームキューブ」のハードを展示。「GBA」は140台の試遊機を用意し、『マリオカート』などのおなじみのタイトルの新作をプレイできた。

③


「GBA」に対抗するかのように発表された「ワンダースワンカラー」。目玉は、完全リメイクとなる『FF』シリーズ。発表会にはスクウェアの鈴木社長も出席し、バンダイのなみなみならぬ意気込みを感じさせた。

東京ゲームショウに異変
あいつぐ大手メーカーの不参加

セガ、スクウェアなど業界を担うゲームメーカーによるゲームショウ出展の取り止め。そこに見るゲームショウの存在意義、ゲーム業界の抱える問題とは？

すでに年二回の開催が恒例となった東京ゲームショウだが、今秋は少し趣きが違った。セガやスクウェア、アスキーといった知名度抜群の業界大手が不参加を決め込んだためだ。特にスクウェアは、東京ゲームショウを主催するゲーム業界団体、コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）の副会長企業である。この異変は何をあらわしているのだろうか。

モノがないから……

スクウェアの鈴木尚社長は、今回の不参加について実にサラっと答える。

「出すものがないんですよ。出展すれば最低でも一億円程度の予算が必要になる。今回はそのメリットがないと判断しました」

確かに同社は、経営の根幹を担う大作ソフト『ファイナルファンタジー』を発売したばかり。同ソフトの商機も終盤にさしかかっており、目玉となる商品がない。しかし、コトが業界最大のビッグイベントである東京ゲームショウへの不参加だけに、さまざまな憶測を呼ぶ。もちろん、鈴木・スクウェア社長もその辺のリスクは覚悟の上だった。

「たぶんいろいろ言われるんでしょうね。資金が捻出できないとか、CESAを脱退するんじゃないかとか……」

その通りである。巷の噂で最もまことしやかだったのは『コナミとの不仲説』だ。鈴木氏の予想通り『資金問題』や『CESA脱退説』も聞かれた。

それにしても、なぜここでコナミが出てくるのか。コナミの登場は、業界各社のファンに対する情報公開のあり方に対する警鐘に聞こえた。理由は周知の通り、かの野球ゲーム『劇空間プロ野球』に関するライセンス問題に起因している。

スクウェアは、このソフトの発売に必要なライセンス取得で、野球関連の知的財産に関するサブライセンサーであるコナミと永らく交渉してきた。一時は「同ソフトは発売されない」とまで噂されたほどである。

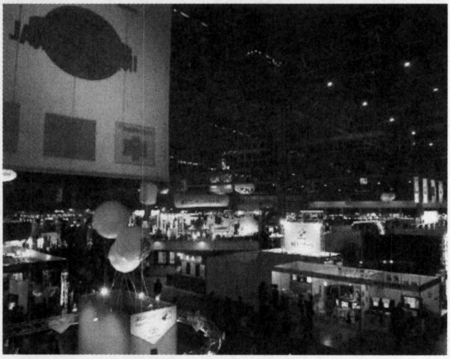
両社のやり取りは不明だが、業界関係者の多くはそこでトラブルがあったと考えている。そのトラブルの相手であるコナミは、ゲームショウを主催するCESAの会長会社。だから……。

このストーリーはかなり短絡的だ。企業同士の交渉が、こうした子供の喧嘩状態だとは思い難い。ただ、両社はその交渉過程で何があったかをあまり明かしていない。この一件に触れたものといえば、七月二十八日に東京・兜町の記者クラブで配布された報道機関向け資料だけではないだろうか。ちな

みにその資料は両社から出された。コナミの資料にはこうある。

「スクウェアに関しましては、同社と㈳日本野球機構との間で知的財産に関する問題が発生いたしておりましたため、サブライセンス交渉を一時中断いたしておりましたが、この問題が解決した事からこの度の合意に至ったものです」

一方のスクウェアの資料は、発売が遅れたことを詫びるくだりがあるのみだ。一体、何がどうもめていたのか。部外の関係者やファンが勝手な推測に走るのも無理はない。



一見華やかに見えるゲームショウ。しかし、その熱気は確実に消えつつある……（写真は今春のTGS）。

今後増加する？

セガ・エンタープライゼスは、八月中旬になって不参加を正式発表した。理由は「インターネット関連のイベントを開催する計画があり、そこに力を注ぐため」だという。

同社は、すでに当面の事業展開の主軸をネット関連ビジネスに移している。パッケージを無視するつもりはないだろうが、少ないであろう予算を有効に使うためにはやむをえない。そんな状況が痛いほどわかってしまいそうだ。

そういう意味では、セガには特殊事情がある、と思ったら大間違いだろう。

実際は、ここにひとつの火種がある。セガは今後、インターネットビジネスを積極展開するわけだが、「エンターテインメント」という枠には依然としてこだわりがある。いわば、ネットを含めた多元的な娯楽を追求しようというわけだ。

そんなセガが、ゲームショウは違うと考えた。そこが問題である。今のゲームショウは、パッケージを中心とした狭義のゲームの祭典と考えられている。今後、インターネットや携帯電話などに各社の舞台は広がっていく。ゲームショウは違う、と考えるゲーム会社が増えないとも限らない。

ましてやソフトのダウンロード販売が普及すれば、陳列や試用を目的としたイベントの存在意義は薄れていく。ゲームショップを対象としたトレードショウの枠組みも揺らぎかねない。

変化する役割

東京ゲームショウは、東京モーターショーなどと並ぶ日本でも最大級のイベントだ。スタート当初は、業界の勢いを象徴する祭典として注目を集めた。

しかし、回を重ね、運営手法が洗練されるにつれてコンセプトが見え難くなってきた感がある。流通業者向けのトレードショウという機能、一般のファンに対するPR機能は健在だが、依然として『ここから何かが始まる』といった期待感にも乏しい。モーターショーや米国のゲームショウ「Ｅ３」あたりとの違いもその辺にあるのではないだろうか。

また、狭義のゲームというコンセプト自体が不明確、あるいは時代遅れになってきた。現に、大手ゲームソフト・ハードメーカーの新施策は、往々にして狭義のゲーム分野には収まらない。ネットワークを含めたＩＴ（情報技術）という大海原に漕ぎ出しているゲーム各社にとって、魅力あるイベント、出展せずにはおれないイベントとはどんなものなのか。再考する時期に差しかかっているのかも知れない。

PROFILE

青山博美（あおやま・ひろみ）

1965年生まれ。'90年、日本工業新聞社入社。電気・電子産業担当、整理記者などを経て'95年からエンターテイメント産業の担当に。'97年からはパチンコ、カラオケ産業をウォッチ。娯楽ビジネス基幹産業論を唱える異色の経済ジャーナリスト。

任天堂の新ハード発表は、低迷するゲーム市場を牽引する可能性を秘めていた

「どうすればいいのかわからない」、「何を作ればいいのかわからない」といった風潮の中で任天堂が打ち出したのは、最高傑作のゲーム作るということ。

純粋に最高傑作のテレビゲームを目指す

去る2000年8月19日から2日間にわたり、「任天堂スペースワールド」が千葉県幕張メッセで開催された。一般公開日に先駆け、その前日には任天堂の新ハード、「ゲームボーイアドバンス」と「ゲームキューブ（コードネーム：ドルフィン）」の発表会も行われた。

「テレビゲームを普及させ、他メディアでも……、という戦略ではなく、純粋に最高傑作のテレビゲームを目指す」任天堂のこの言葉は、多くのゲーム開発者の心に響いたようだ。

現状、ゲーム産業は非常に苦しい立場に立たされている。特にコンシューマーゲーム市場では、「ゲームソフトが売れない」という製造業としては、最悪の自体に陥っている。なぜゲームが売れないのか？ その答えを探すべく、さまざまな分析と推測が、ソフトメーカーのマーケティング部門で行われている。

ユーザーが既存のゲームに飽き始める頃、新ハード、新技術の発表で新しいジャンルを開拓し、目先を変えることで、新たな需要を喚起させる。この方法論がこれまでに行われてきた手法で、そのスピードは急激に加速した。この手法が限界に到達していることは周知の事実。ハードの性能を充分に使い切れないうちに新ハードへのシフト。これでは設備投資ばかりが必要となり、儲かるのはプラットホームホルダーと、開発機材制作会社だけだ。こんな状態で真に面白いゲームソフトが作れるはずもない。

そしてPS2、ドリームキャストが打ち出してきたキーワードは、「ゲームとそれ以外のエンターテインメントの融合」。取りようによっては、ゲームを否定するコンセプトともいえる。なかなか理解が難しい。純粋にゲームが好きでゲームを作ってきた開発者側のとまどいは少なくない。しかもこれらのハードの発売から時間が立つにつれて、先ほどのキーワードがゲームを面白くしたり、爆発的なヒットを生むのか？ とい



った疑問符は押さえきれないくらいに大きくなっている。

「どうすればいいのかわからない」、「何を作ればいいのかわからない」といった風潮の中、冒頭で触れたコメントが、ゲーム開発者の心を打つのは、至極わかりやすい。

任天堂の新ハードが、ゲーム業界を牽引するハードになり得るのかは、史実が証明することになる。しかしながら、間違いなく売れるであろうゲームボーイアドバンス。開発者側からの期待の高いゲームキューブ。現状の可能性として、ゲーム業界の救世主に一番近いハードであることは間違いないであろう。



なにはさておき売れるとわかっているハード。また任天堂の一人勝ち？

ワンダースワンカラー発表　キラーソフトは『FF』

一方バンダイは、ワンダースワンの上位バージョンであるワンダースワンカラー（以下ＷＳＣ）を年末に発売することを8月30日に発表した。発表会の会場では、「ゲームボーイアドバンスへの牽制のため、急遽発表となったのですか？」という質問が飛び出していたが、バンダイ代表取締役・高須武雄氏は、「ワンダースワンのメリットを生かした、新たな携帯ゲーム機市場を担うゲーム機」とＷＳＣの製品の位置づけを説明するに留まり、否定も肯定もしなかった。

ＷＳＣの強みは、なんといってもスクウエアの強力なバックアップを得ているということ、スクウエア代表取締役社長鈴木尚氏は、「完全リメイクの『ＦＦ』シリーズをはじめ、『聖剣』、『サガ』などのミリオンタイトルを提供する」という説明を述べていた。

業界関係者にＷＳＣのコメントを聞いたところ、

「『ＦＦ』ファンの女の子が買って終わりじゃないですか？」

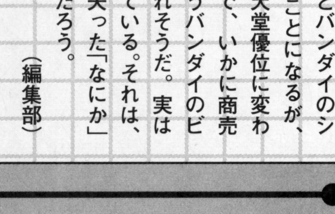
「厳しいでしょうね。ゲームボーイアドバンスもありますし」

と反応は冷ややかだ。確かにワンダースワンは商業的に成功なのかもしれないが、泣かずとばずという印象が強い。

公式資料でのメインユーザーは、10代の後半とユーザー年齢が高い。携帯ゲーム機も市場をシェアする時代ということか？　ネオジオポケットの不振により、携帯ゲーム機市場は、任天堂とバンダイのシェアリングということになるが、数では圧倒的な任天堂優位に変わりはない。その中で、いかに商売をしていくかというバンダイのビジネス手腕が試されそうだ。実はＷＳＣには期待している。それは、今のゲーム市場が失った「なにか」を感じるからなのだろう。

（編集部）

●ワンダースワンカラーの特徴


わずか0.3インチだが画面が大きくなった。開発者にとっては、すごい進歩らしい。

○カラー画面を実現、しかも画面が大きくなった（2.8インチ←現行2.5インチ）
○従来の縦横自在の操作性も踏襲
○カラーになっても、重量はほとんど変わらない（従来機のプラス2g）
○カセットの容量が増大（現行128ビットから最大512ビットに拡張）
○旧WS同様、単三電池一本で、約20時間もの連続可動できる（従来機は、約30時間）
○旧WSと完全互換……ただし、旧WSソフトは白黒画面（モノクロ8階調）周辺機器についても完全互換
○ハイパーボイス機能(ヘッドホン使用時)でより臨場感あふれるサウンドの演出が可能。歌声の再生もできる



DQⅦ（ドラゴンクエスト） FFⅨ（ファイナルファンタジー）

物語ゲーム進化の優劣

ゲームソフトが売れていない。まさにゲーム業界、極寒の時代といえる。このような状況の中、2000年の夏、『ドラゴンクエストⅦ（以下ＤＱⅦ）』が、ついに５年の沈黙を破って発売された。

一方、ＤＱⅦに先行すること１ヶ月、『ファイナルファンタジーⅨ（ＦＦⅨ）』が発売されている。これまで、間違いなくゲーム業界を牽引してきた二大タイトルが奇しくもプレイステーションで、相まみえることとなったのだ。まずは、現状の最高峰と言われるタイトルを同時期にプレイできることを喜びたい。そして、ＰＳ2という新ハード発表後に、ゲームを代表するビッグタイトル2本の発売が意味することを考えていこう。

物語ゲーム進化の優劣。このタイトルは、ＤＱⅦとＦＦⅨに優劣を付けるという意味ではない。進化の方向性に有利、不利の状況が見てとれるということだ。それらが、今後のゲームにどのような影響をもたらすのか？　ゲームは絶滅するしかないのか？　今回の特集では、このようなことをテーマにして作品を評価していきたい。

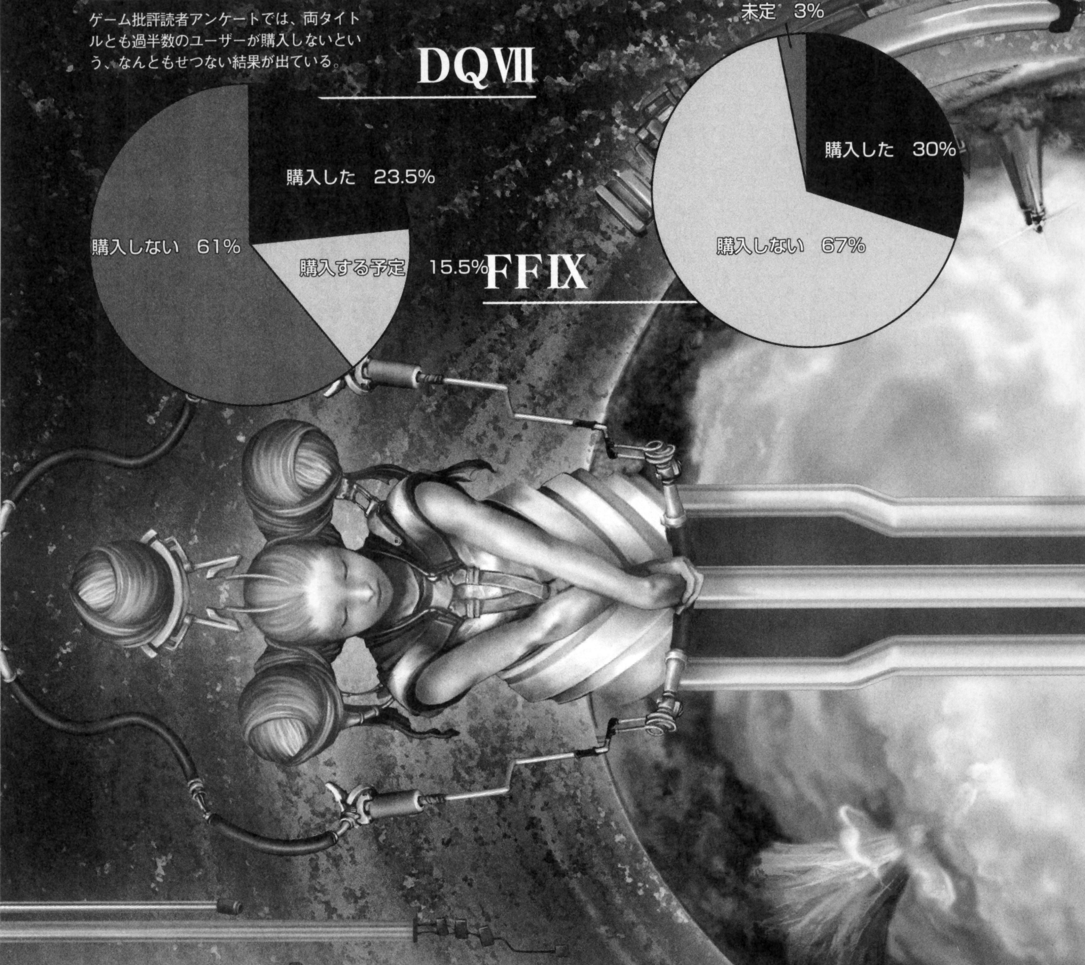
イラスト：中川悠京

アンケートはがきの狭間から

DQⅦ&FFⅨを買いますか？

9月1日現在、読者アンケート集計　有効回答数：214通

ゲーム批評読者アンケートでは、両タイトルとも過半数のユーザーが購入しないという、なんともせつない結果が出ている。



ゲーム批評読者はDQⅦもFFⅨも買わない？

DQⅦを買わない理由としては、価格が高い、プレイする時間がない、他にやりたいゲームがある、などが多い。そして極めつけは、興味がないという理由も見受けられた。

FFⅨのほうも、DQⅦと同じ理由が多いが、それに加えてFFⅧがあまりにもひどかったのでという理由も目立つ。

ゲームがつまらないという見切りの風潮は数年前から感じられた。古いユーザーと新たなユーザーの端境期である現状の特徴的な現象ではないだろうか。

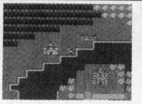
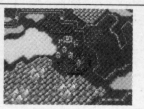
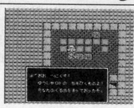
このような現状で、プレイステーションで爆発的なセールスを記録するDQⅦとFFⅨ。

ゲーム業界の現状を打破することができるのだろうか？

卯月鮎

ロウとカオスの相克の後で 霧の中のコンピュータRPG

共に「総決算」的な色彩を帯びた大作RPGの最新作。同じPSという盤上にありながら、その捉え方はまったく異なっていた。

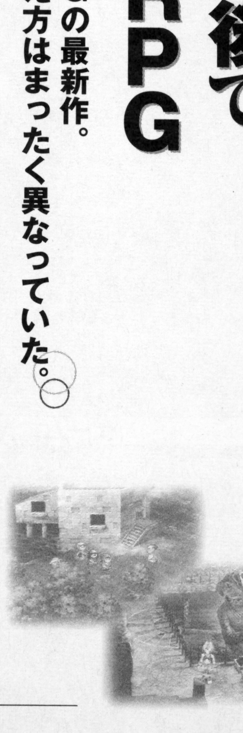
『DQ』を追って展開する 和製RPGの軌跡

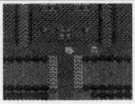
うわごとのように誰もがRPGと唱える時代は終わった。だが、熱の向こうに見た幻覚と同様、その実体はぼやけている。RPGの本質とは何なのだろうか。

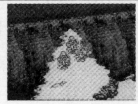
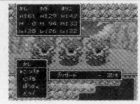
そもそも和製RPGにおける「シナリオと戦闘」の共存は、堀井雄二が海外のコンピュータRPGを翻案して日本に紹介する際に、システムをより分かりやすくするため、シナリオをつけたというところから始まった。RPGの中心である戦闘は、最近ではいろいろな要素が付加されているとはいえ、将棋や囲碁のようにしっかりルールの定まっているテーブルゲームのような性質を持つ。ターン制で手持ちの武器や魔法、アイテムを駆使して敵を倒し、経験値を得てキャラクターを成長させる。その反復がRPGの基本である。

このシステムで表現されるのはキャラクターの体の成長である。もちろんそれだけでも面白さを持っているが、加えて堀井雄二がRPGに挿入したシナリオは、成長したことをストーリーでより強調する。さらに、敵への有効な対抗手段を学んでプレイヤー自身の技量を成長させていくという要素もある。以上のような「成長の三位一体」があるからこそ戦闘をより深く楽しむことができる。これがゲームとしてのRPGの本質だといえる。

結果として『DQ』はヒットし多くのフォロワーを生んだが、その筆頭が『FF』だ。しかし『FF』は単なるフォロワーに留まらなかった。それは初期から「反ドラクエ」「脱ドラクエ」を意識してきたからだともいえる。ストーリーに関しても、『DQ』が鳥山明を起用し、一貫して少年誌的な明るい成長を描いたのに対し、『FF』はかならずしも成長が主題というわけではない。また、『DQ』がその根幹となるシステムをほとんど動かさないのに対し、『FF』は常に新しいシステムに挑戦してきた。そしてその執念は「脱ドラクエ」という域を越えて、「脱RPG・脱ゲーム」へと向けられる。そこで持ち出されたのが「映画」というキーワード。ゲームとしてのRPGの本質には関係ない音楽やグラフィックの質も追求し、演出面を強化するという志向が『Ⅵ』あたりから徐々に見られるようになる。『Ⅷ』に至っては戦闘をほぼ回避するシステムを入れたことで、映画的な要素が強まっていた。『FF』はRPGの枠を飛び出して、インタラクティブムービーの



方へと接近していき、その「インタラクティブ」部分を担うのがRPGパートの役割となったのだ。

一方『DQ』はRPGというゲームをより面白くするためのシナリオ、という方向性を維持し続ける。2大RPGと呼ばれながら、シナリオ・映像を主役にした『FF』とゲームを頂点に据えた『DQ』。この対照的な対立構図は長く続くのではないかと思われたのだが……。

『ファイナルファンタジーIX』——裏返しの「原点回帰」

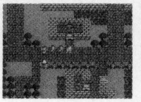
「ファイナルファンタジー」（最後の幻想）の役割。それはゲームに対するファンタジーを終わらせることにあった。ゲームにおける未知の領域を具現化し、ここまでは現状でもできるという線を引く。それはまるで最先端のCG技術を見せる万博。ユーザーは物語やシステムには疑問符をつけながらもムービーを押し頂く。また、『VII』や『VIII』ではシナリオもシステムも最高を目指し、新しいことを試みようとしていた。あまりにやりすぎて、万人に受けなかったかもしれないが、たとえば『VIII』の戦闘は「無駄なレベル上げを回避するシステム」としてかなり練られていた。有り余る過剰な力を束にした、それこそが『FF』のイメージだ。しかし、そういった見地からいえば、『IX』を出す意味はなかったというしかない。ゲームの現時点での最高峰はPS2であり、PS1でどれほどのグラフィックを作ったとしても、すでにそれを越えた映像が存在している。最初から『IX』にはどこか空しさが漂っていた。「最高峰」を題目に掲げてきた『FF』に、その諦観が影を落としたとしても不思議ではない。たとえば、シナリオを深く見せる根幹的なシステムになる可能性を持っていた「アクティブタイムイベント」は単にボタンを押すだけのパートになり、「アビリティシステム」は、どう面白く感じさせようとしているのかの仕掛けが分からない。もちろん『FF』の戦闘システムが難しすぎるという声は従来から上がっていたが、「シンプル」と「練れていない」ということは意味が違う。この空虚さと発売日が早まったことが相まって、途中で推敲することを放棄したかのような感がある。

新たな進歩があまりないことを反映してか、今回の標語は「原点回帰」。その意味するところはいくつかあるが、ファンタジーに戻ったのはいいとして、戦闘が多くなったのは問題がある。ゲーム部分を排除しようとした『VIII』の反動からか、『IX』はオーソドックスなRPGの形を取っている。ただ、シナリオとの連携はうまく取れておらず、闇雲にエンカウントが多いという印象しかない。更にいえば、ゲームとしての都合上か、登場人物が多すぎる。RPGとして考えた場合、2つにパーティーを分けられるといった利点や、様々に特徴づけられた攻撃タイプがあった方が面白いということはよく分かるが、それによってシナリオは浅くなってしまった。物語中、エピソードとして各々の悩みが語られるが、登場人物の数が多いためか、あまり深く描き込まれていないキャラクターも出てくる。また、主人公を除いた仲間同士の関係図がうまく描けておらず、主人公の介在しない形での人間関係が伝わってこない。そのため、悩みを解決するときも協力しあうことなく、個人的な問題を個人で解決するに留まっていることが多い。

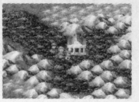
登場人物を多くすればRPGとしての体裁は整うが、シナリオは書き込めない。シナリオの要請とシステムの要請がかみ合わないまま、RPG部分を「原点回帰」の名の下に挿入したのではないだろうか。

前にも書いたが、RPGの本質は「戦闘でレベルアップした意味をシナリオ面がしっかりと心の成長も含めてフォローする」というところにある。そうでなければレベルアップは空しい行為だ。俗にいう「レベ

FF、DQに関して DQVIIは、発売日に秋葉原を見て、並ばなくても買えたので見送ります。（東京都　藤田隆幸）





ル上げ」は、キャラクターが強くなったことがシナリオ内でフィードバックされるからこそやれる行為であって、そうでなければレベル上げは数字の変動という浅いものに留まってしまう。今回の『FF』はシナリオと戦闘が遊離しすぎてしまい、「なぜ戦うのか」「なぜ強くなりたいのか」の意義を見いだすのに苦労する。

遅すぎる感もあるが、実は、ディスク3枚目後半から4枚目にかけては見せ方も含め、物語としてよくできていた。後半で深く掘り下げられる「生と死」や「人生の意味」というテーマは、ストレート過ぎると感じる向きもあるかもしれないが、それでもユーザーの多くに何かしらの感慨を与えるのに十分だろう。また、エンディング部分ではアニメでも実写でもない、しかし不思議な存在感を放つCGキャラクターが生き生きと演技をし、そこに音楽と見栄えがするテキストがうまく挿入され、ゲーム独自の新しい表現形式の片鱗を垣間見せている。個人的には、この映像を主役にしてゲームを作ってもよかったのではないかと思う。戦闘はあくまでシナリオの一部という位置づけにし、8人いるメインの登場人物をもっと絞って、主人公を除いた仲間同士の話をもっと深くすれば、それでよかったのではないだろうか。

『FF』は、ゲームというメディア独自の表現方法でモノを語るすべを模索してきたはず。ゲームとして面白いRPGを作ろうなんて目論みはしなくていい。1ヵ月半もすればそんなタイトルが出るのだから。

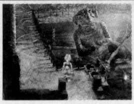
『ドラゴンクエストⅦ』——凍れる時の狭間で

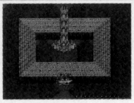
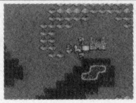
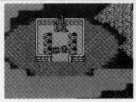
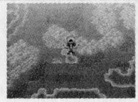
それは、さながら時が止まった街だった。『Ⅶ』に登場した「時計の街」の話だけではない。『DQ』を巡る現実もまた、そのような趣を見せていた。発売日の延期騒動から始まり、取材規制に関するマスコミとのもめ事、夏休み最後の休日に決定された発売日、量販店に延々と並ぶ行列、帰り道に買ったソフトを不良に奪われて泣く中学生、書店に貼られた「ドラクエ攻略本、独占先行入荷しました」という毛筆のポスター。「ドラクエ」に関してだけは何もかもが信じられないくらいにレトロでアナクロ。前作からの時の流れをまったく感じさせない。いや、むしろ遡って昭和のあの頃に帰ってしまったような気さえする。

そして、作品の中身自体も、周囲と同様、まったく時が止まったかのようだった。『Ⅶ』になって最大の変更点は街やダンジョンが3D化されたことだが、結局蓋を開けてみれば2Dの雰囲気を壊さないようにして作られている。イメージは何ら変わらない。逆に、ただ回す手間が増え、謎解きとして設定されているわけではない階段を見逃し途方に暮れるという悪いつまり方が増えただけだ。ムービーが挿入されるようになったが、そのために生まれたプラスは何もない。しかし、それはそれで構わない。すべては堀井雄二式RPGのシステムが完成しきっているがゆえの結果なのだ。

戦闘部分をいかに楽しませるかというところに主眼を置いた制作のノウハウは、今回も随所に冴え渡る。まずは成長を感じさせるためのシナリオ作り。主人公たちが訪れた街ごとに障害を設定し、その元凶の敵を倒すことを目標とする。フィールドの敵はその時のパーティーにとってはかなり強く設定されており、ボスはさらなる強敵だ。プレイヤー側もボスが強いことを前提としてレベルアップに励む。物語も、とにかくボスを倒さないと現状を打破できないという状況の限定を行う。やがて、強いと思っていたフィールドの敵も、実はラリホーが効いたり、特技の「ほえろ」が有効だといったことが分かり始め、プレイヤー自身も知識を蓄えていく。主人公のレベルが上がり、ボスを倒すころにはフィールドの敵はめっきり弱くなり、成長したと感じさせる。その短期目標の積み重ねが長期目標へとつ

FF、DQに関して FFⅧがつまらなかったので、FFⅨは買わなかったし、気にもならない（東京都　原島堂）



ながっていく。分かりやすくたとえれば、「ドリル方式」「鼻先のニンジン方式」といったところだろうか。また、『DQ』でよくある「昔クリアしたところへのお使い」では、昔なじみの敵がそのまま出てくる。一見意味がないようだが、当時苦労していたパーティーが、今なら一撃で倒せる、ということを確認させ、「成長とは素晴らしい」ということを実感させる。その他にも「転職システム」や「特技」、「装備品のアイテム効果」など、戦闘を楽しいと感じさせる工夫に満ちている。また、今回採用された仲間との会話もそのひとつといえる。その辺り、すべてが堀井雄二の手の平の上である。しかもこの公式はとうの昔に出来ており、それが最大限に力を発揮するのは『DQ』の中なのだ。そういう意味で『DQ』は変わらなくてもいい。RPGというフィールドで十分輝きを保っている。だからこそ『DQ』にとって問題なのは、ハードが変わってしまったことではないだろうか。PSになって容量が増えたことにより、完成には5年という歳月を要した。小説や映画でも、次の新作が5年出ないというケースは珍しくはないが、それがPS2になって10年、15年とかかったら果たしてどうだろうか。ゲームの場合、ハードの進化が早いだけにギャップが発生する。『DQ』の映像は、今の若年層には古くさく感じられるという。実際『FF』しか知らない知人の弟は『Ⅶ』のフィールドを見て、「しょぼい。PSなのに『テリーのワンダーランド』と一緒じゃん」と、しばし呆然としていたとか。

さらに、容量の多さはかえって弊害となって現れてもいる。移民の町育成や隠しダンジョンなどのやり込み要素が増えたが、今回導入された「石版システム」は、どうもエレガントな方法に思われない。今まで、『DQ』には「ひとつの街のイベントをクリアすれば次の世界が広がる」という明確な約束があり、さまざまなエリアへ移動できることが強さの証だった。考えてみれば、船で世界を回れるという時点で、現実に照らし合わせても強いということを実感できる。だが、石版システムは確かに鼻先のニンジン方式だが、その街の問題を解決したからといって、確実に次の街への道が広がることが保証されているわけではない。「橋が魔物のせいで落ちている」「その洞窟は魔物のせいで通れない」ので倒さなければならないという理由の方がすっきりする。また、シナリオ面でも、移動が保証されていないわけだから、その街を助けているのはお人好しの主人公のお節介という理由にしかならない。漁師の息子が遊び半分でやっている冒険が命がけというのも、理由付けとしては美しくはない。ややエレガントさに欠ける石版システムは、分割して作業をしなければならない必要性に迫られて採用されたのではないかと勘ぐってしまう。

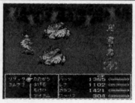
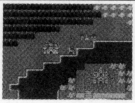
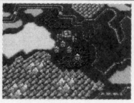
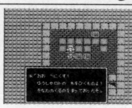
そのように考えると、今後、おそらく堀井雄二が今までのようにすべてに関わる形での続編は出ないのではないだろうか。『Ⅶ』は苦難に遭った街の短編集として総決算的な性質を持っており、これ以上何か新しいエピソードを考えつくのは相当に難しい。それに、『DQ』の当初の目的である、RPGの面白さを伝えるという役割はとっくの昔に果たしている。「RPGの宣教師」の任務はもう終わってもいい。堀井雄二というゲーム作りの天才も、『ドラゴンクエスト』という世界の中で、時の虜となっている。だが、時の狭間で凍り付いたままという現状はあまりにもったいない。ゲーム機は今やテーブルトークRPGの簡易ゲームマスターという役割以上のこと、昔では考えられないほど新しいことができるようになった。だから、その能力を生かして、ゲームの枠を再び広げるような新たなチャレンジが見てみたい。ゆえに、その時を動かしてくれる勇者が出現することを祈っている。その勇者は彼自身なのかもしれないが。

卯月鮎（うづき・あゆ）：フリーライター。カジノ建設のため、あらくれものを探す毎日。お台場にぜひカジノ導入を。個人的にはドッグレースを所望。

――多根清史（BIG★BURN）

大人数スタッフの共同作業のFF DQはこれに対して史上最大の個人作品

全てが完璧にコントロールされている――〝ビッグブラザー〟の管理社会と、ドラクエのみに許されたワン・アンド・オンリーの「マダガスカル」。

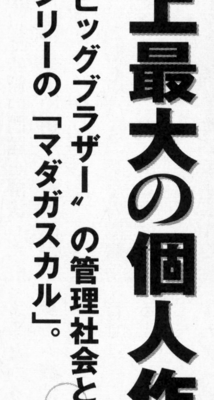
300万本の重み

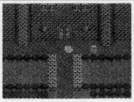
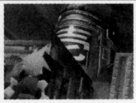
ゲーム作りが個人の手に負える時代は、遠く過ぎ去ったのか。それにイエスと答えたのが『ファイナルファンタジーⅨ』（以下FF）、ノーと力強く否定しきったのが『ドラゴンクエストⅦ』（以下ドラクエ）だ。本稿の言いたいことは、このテーゼに尽きる。釈然としなかった人には、以下の5000字余をタネ明かしとして読んでいただきたい。そして伝わった人は、これらの大作を現在進行中、ないしやり終えた〝イニシエーション済み〟の経験者だろう。そういう向きには、エンディングが流れた後もまだ続いていく「ゲーム業界」という壮大な市場ゲームがたどるシナリオの呼吸に、耳を澄まして欲しい。2つの石版ならぬ合計6枚のCDには、充分過ぎるほどの手がかりが刻み込まれているのだから。

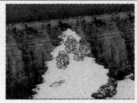
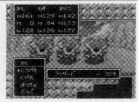
『ドラクエ』と『FF』の違いは、あらゆる形容詞を剥ぎ取れば「経済を無視するかどうか」に集約される。『ドラクエ』は今年3月の決算期、PS2発売による悪影響（もはや断言して良い頃だろう）にあえぐ小売店が、待ちに待ったタイミングを軽々と踏み越えた。『FF』は『Ⅶ』、『Ⅷ』、『Ⅸ』を〝年子〟で送り出した優等生だ。どちらが良い、悪いの道徳論は意味を持たない。RPGのスタイルとは、クリエイターの理想よりも、しょせんはメーカーの経営スタンスの副産物ではないか、という疑問である。

この逆転の構図は、スクウェア＝家電メーカー、エニックス＝出版社と置き換えれば、いっそう分かりやすい。家電業界は、一年ごとにモデルチェンジのサイクルで動く。出版社が同じことを作家に強要すれば、作品だけでなく才能を壊す。人気シリーズを抱えるのは、〝待つ〟体力を蓄え、やりくりする努力とイコールだ。

つまり、「組織なくして大作なし」の大前提に揺るぎはないが、二つの組織のあり方は、根本から異なる。一個の団体による総力戦、を視野から外した作品論は、評者のナイーブな魂の中を乱反射して、「自分探し」に堕する恐れがある。他方で、巷にあふれる大半のFF批判＝スクウェア嫌いは、巨大資本によるスケジューリング至上主義が、もっともプライベートな「感動」に注入されることへの本能的な反発だろう。彼らの目線は正しいが、正しさに酔ってそこで終わっている。十億円単位の投資と、売上300万本以上というシンプルだが凄みのある数字を受け入れ、払うべき敬意を



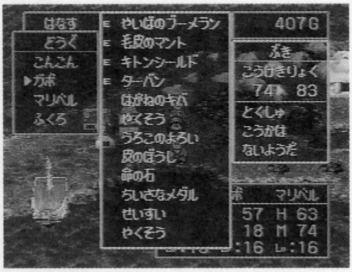



与えたとき、初めて批評者は立ち眩みのしない足場を得るのではないか。

後期FFシリーズの頂点に立つⅨ

クリスタルの復活―というフレーズは、物語的にはダウトだが、PRとは入り口への誘導灯で、理念に偽りがなければ必要充分だ。ただ、表面的に「クリスタル」＝『FF』シリーズの原点、と捉えると読み誤る。イメージイラストに天野喜孝を再び起用し、ゲーム中にも過去のモンスターの出演など、郷愁を刺激するアイテムは多い。

しかし「原点」とは、特殊な条件の下でのみ成り立つ〝失われたエデン〟に過ぎない。一時のリメイクブームは、旧ファンの忠誠度の恐るべき低さと、現世代の冷ややかな反応に迎えられて、無惨な結末を見た。もし額面通りに「クリスタルが復活」していたら、シラッとした空気が流れていただろう。



DQの最初の印象は、ホントに最新作？　という衝撃。

では、真の意図は何だったのか。結論から言えば、それは〝ジャパニメーション〟、日本的アニメの文法だった。「映画的」を標榜しながら、『FF』に映画のフォーマットが導入されたのは意外に遅い。大胆な一歩を進めたのは、ユーザーの拒絶反応も激しかった『Ⅷ』だ。『タイタニック』の名シーンを、ごろりと原型のままテーブルに出した決断は、決して安直ではない。世界メジャーのハリウッド映画は、鼻に付くほどのアザとさを備えている。恥ずかしがれば負け、評判は後から追いかけてくる。「やったもん勝ち」をする度胸のない日本映画を尻目に、『Ⅷ』は「やっちまった」のだから、賞賛して良い。

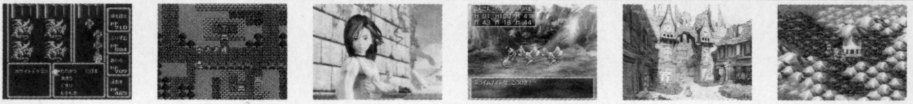
だが、『タイタニック』が再現できる世界とは、現実の相似形に他ならない。豪華であればあるほど、プレイヤーとの距離感が埋め難くなるジレンマだ。スクリーンのこちらと向こう、と明確な境界線のある映画よりも、ゲームには操作パッドという絆がある分、感情移入してもらえない主人公は居場所を失う。CGの美しさが嫌われるのではなく、そのCGが「他人事」だから嫌われる。

そして『Ⅸ』では、世界を現実から切り離し、嫌悪のトリガーを弾く危険が少ないファンタジーに戻した。しかし、昔の形にではない。日本的アニメ、より具体的に言えば、「宮崎駿ファンタジー」がベースに選ばれたのだ。主人公のジタン、ヒロインのガーネット（ダガー）、その護衛のスタイナーといった初期メンバーは、明らかに『ルパン三世　カリオストロの城』のルパン、クラリス、銭形警部の図式を引き継いでいる。

またも〝あからさま〟なのだが、距離感は飛躍的に縮まった。一つには、日本での人気が証明済みのパターン、「お約束」を丁寧になぞっている。特にイントロは、劇団にカモフラージュした盗賊の一人が、ガーネット姫を救い出す「高い塔の姫君」の話で、『Ⅶ』や『Ⅷ』と比べて心の準備がしやすい。

また、宮崎アニメは、クリエイター同士の共通言語に近い。スタッフの数、テキストやCGなどのコンテンツ量も莫大な『FF』の制作現場において、最も困難なのがイメージ、世界観の統一だ。たとえば「次元」というだけで通じれば、どれほどコミュニケーションにかかるコストが省けるか。全ては推測でしかないが、別売された設定資料集を見る限りでは、ビジュアルの質の

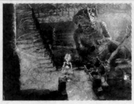
FF、DQに関して　DQ、FF両方購入してないです。シリーズが長すぎです。各紙のレビューなど見ても、前作と比べどうのこうのと途中からすごく入りにくい。比較ばかりだと、知らない自分が損をした感じで……。（東京都　まるちゃん）

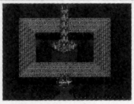
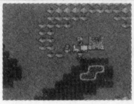
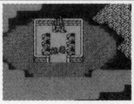
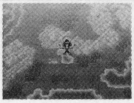


バラ付きも小さく、自己主張がぶつかり合わず、非常に高レベルなまとまりを感じた。
大傑作を予感させ、心の琴線にも触れ、『IX』との出会いはスリリングだった。しかし、ゲームを進めるにつれ、最初の熱気は、なにか別の物に取って代わられていった。ガーネットが仲間に入った時点で、導入テーマは早々に片付く。他のメンバーもそれぞれドラマを背負っているのだが、決着が早く、かつキッパリとして後に尾を引かない。到達すべき目標（あえて何かは言わないが）と動機も分かりやすく、よく批判された「フロシキの広げ過ぎ」が解消されている。戦闘システムも、武器―アビリティが対応して、コレクション欲がそのまま実用につながるのが素晴らしい。ここでは、全てが完璧にコントロールされている―〝ビッグブラザー〟の管理社会のように。
映画とゲームの違いは、実のところ映像が多いかどうか、ではない。作り手と受け手、どちらが流れを支配しているか、にある。『FF』の目指した「映画的」は、時間制限付きのイベントに始まり、『IX』に至ってようやくストーリーをも制御しきった。同時にそれは、〝凡庸〟という名の完璧さだった。限られた制作期間、大人数スタッフの共同作業、そしてミリオンセラーの宿命。最高に恵まれているが、やはり厳しい制約に捕われた環境下では、本作は究極の到達点とも、進化の袋小路ともいえる。スクウェアが、本作で一人プレイRPGのグランドフィナーレを飾り、『X』以降のネットワーク進出を決めたのは、優れた経営判断だった。

「マダガスカル的進化」のドラクエ

『ドラクエ』は、やはり『ドラクエ』だった。この一言に、どれほどの重みが含まれているだろう。新機軸の『FF』、継続性の『ドラクエ』と並び称された両雄は、プラットフォームをPSに替えて、また相まみえた。そして、誰もが仰天した。まさか、SFC時代のグラフィックを「継続」するとは思わなかったからである。
しかし、ムービーの劣悪さ、CGのセンスの酷さは、コロンブスの卵と見るべきだ。「次世代機」をきっかけにポリゴンを得て、ゲーム業界はひたすら3Dモデリングの向上、見た目の華やかさに走った。が、その〝進化のレール〟は、果たして一本だったのか。専門学校生が卒業研究で提出したら落第しそうな旅の扉のエフェクトを採用した（最も利用頻度が高い演出なのに！）ゲームが、どうして400万本に達する勢いで売れ、100時間以上の冒険を苦にさせないのか。我々は膝を正して、「もう一つの進化」を見極めねばならない。そこには、ダーウィンの進化論における、他の陸地と隔絶されたマダガスカル島に匹敵する重みがある。
プログラム技術的には、本作に見るべき点は少ない。CDアクセスの軽さは突出しているが、他の工夫が見事なほどに削り込まれている。ブロックを回転させたときの見栄えや視角の悪さは、『ドラクエ』でなければ許されないレベルだ。開発者の能力が低かったから、と決めつけるのは酷で、5年間のプロジェクトは、5年前のプログラムからスタートしている。そして『ドラクエ』に求められるのは〝最新〟ではなく〝王道〟であり、アップデートの優先度は低い。
いや、むしろグラフィックへの期待そのものが、硬直した思考ではなかったか。半ば揶揄していた人々は、次第に口数が減っていった。そこには圧倒的なテキスト量と、一人の堀井雄二しかいなかったからだ。確証はないが、実感はある。『I』～『VI』を通して数百時間、来る日も来る日も明け暮れた想い出を賭けてもいい、シナリオは堀井雄二が単独で書いている。
これは、史上最大の個人作品だ。
たとえば、冒頭の2時間かかる、と評判の謎解き。バランスを考えれば、普通はオ



ミットする。残す判断が下せるのは、書いた本人しかいない。しかも、その間に戦闘は全くないのに、街やダンジョンをうろつき、調べ回っているだけで退屈させない仕掛けの多さ。空白を恐れ、埋め尽くしている執念が伝わるほどだ。

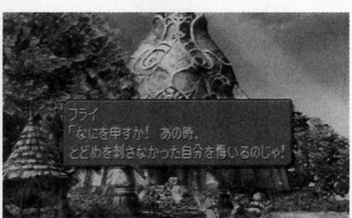
とにかく、ストレスを与えない。今回の謎は難し目で、敵も強い。だが、自分のペースで遊んでいるという「コントロール感」が高いのだ。街に入る→ツボを割りまくっても、真面目に石版を探しても、レベル上げのために荒野をさ迷っても、それなりのごほうびが用意されている。何をしても、それなりの達成感が得られるわけだ。



目玉の石版システムにも、コントロール感は巧みに仕込まれている。世界を、石版に対応したブロックに区切り、一つのクエストは一つの島で完結。エリアを限定した上で、いわゆる「おつかい」に濃密なドラマをからめて、興味を持続させる手法だ。冒険者を広い世界にぽつんと放り出し、ガイドは最低限に抑制した『Ⅵ』以前と比べ、「神（堀井雄二）の見えざる手」が見えがちな感もあるが、物語のけん引力が凄まじく強い。表層のゆったりした時間はプレイヤーに委ねておき、その内心を操作する。人は生理的に縛られるのを嫌うが、心理的な支配は待ち望んでいるのではないか。真空の中の自由は息苦しいだけで、拘束＝動機を与えられてこそ、解放感が得られるというパラドックス。洗脳にも通じる危険な資質が、ゲームにだけ注ぎ込まれている事実は、一種の幸運というべきだ。

『ドラクエ』の進化は、語り口のみに留まらない。『FF』を頂点としたゲームの系統樹が、単位面積あたりの情報量、空間の広がりへの志向とすれば、一見してシンプルな輪郭に複雑なひだを織り込み、表裏をつなげる、図形的な「トポロジーの追求」が、ここにはある。『Ⅵ』では、現実と夢の二重世界が分かりにくく、堀井の手馴れた語り口に辛うじて救われはしたが、かなりの無理が感じられた。プロなら一応は遊べるものが作れてしまう、そこに落とし穴がある。メインプロットに奇抜なアイディアを組み込めば、作品世界の改変、ひいてはスタッフ全員の意識改革が必須になる。そうした〝彼岸〟を渡り切るには、たった一つの道しかない。長期間をかけて、個人の頭脳の中で熟成させる。それはマスプロダクションの原理に反する、作家の道でもあった。だから、もう一本のゲームの系統樹は、『ドラクエ』のみに許されたワン・アンド・オンリーの「マダガスカル」なのだ。

物語には、「消費財」と「精神の熟成物」という、厄介な二面性がある。前者に立ち向かうには集団の力が、後者にはケタ外れの作家が必要だ。そしてどちらも、メーカーの体力を消耗する。土壇場で最初の仮説を引っくり返すのは恐縮だが、やはりエニックスとスクウェアは、クリエイターに仕える従者なのだ。そして最も恐ろしいのは、この2つの超大作を胃に収めた後、飽食でゲームに見向きもしなくなるかもしれない、大衆というモーロック神（人を食う神）の気まぐれ、残酷さである。



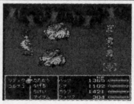
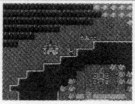
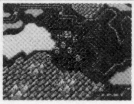
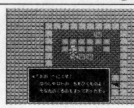
大人数スタッフによって制作された『FFⅨ』だが、非常に高レベルなまとまりを持っていた。

多根清史（BIG★BURN）：ゲームアナリスト（一度書いてみたかった）。『ドラクエ』と『FF』は、シリーズ最初から付き合った数少ないゲームなので、書いている内に自分の中身をお蔵出ししている気に……。振って下さった、小野さんに感謝。

水野隆志

みずからが築いた巨大な堅城への挑戦。二大タイトルは苦しみながらもそれを攻略した

迷走を続ける『FF』と新作が出ない『DQ』。時代がPS2に移ろうとしている今、期せずして登場した最新作は自身がリードしたジャンルにどう対応したのか。

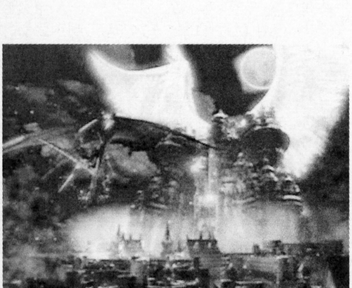
混迷とブランクを乗り越えて生み出された心地よい空間

32ビット機がメインであった一九九〇年代後半、それまでゲーム界を支えていた二柱『ファイナルファンタジー』(以下『FF』)と『ドラゴンクエスト』(以下『DQ』)は非常に対照的な動きを見せた。『FF』はともかく作品を出し、圧倒的なセールスを記録した。だが、内容的にはあまり評価を得られず、とくにそれまでの要であったシナリオ部分が弱体化して従来のファンを嘆かせた。一方、『DQ』はいっこうに新作を出さず、発売情報も二転三転して業界に混乱を巻き起こした。ファンも苛立ち、『FF』の攻勢に押されてそのブランド力もさすがに低下せざるを得なかった。

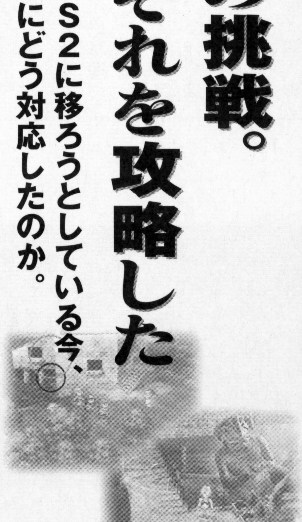
混迷と空白。32ビット機時代は、両シリーズにとってあまりいい時代ではなかった。

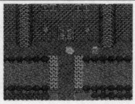
だが、32ビット機が旧世代機となろうとしている二〇〇〇年に登場した『FFⅨ』と『DQⅦ』には、はっきりと光明が見て取れる。それぞれがゲームの基幹であるシステムを再構築し、見事な個性を描き出したのだ。両作が個性を追求した結果、ともにRPGとしてもゲームとしても楽しめる内容を持つに至ったといえる。無論、両作とも残念ながら完全無欠ではない。ストーリー性が希薄なのにもかかわらず(悪い意味ではなく、今回は意図的にストーリー性を抑えている)、大仰にキャラクターを立てる『FFⅨ』のオープニングなどはプレイヤーに誤解を与えるだろうし、物語性の強い現在のプレイヤーを意識したのか、物語の都合に合わせてパーティから平然とキャラクターを抜いていく『DQⅦ』の構成などは、かつてなかったほどで、ちょっと首をかしげざるを得ない。

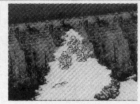
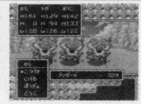
だが、もっとも肝心なことは、圧倒的多数のプレイヤーが購入するソフト、すなわち一般向けの娯楽として認識されている両作が、ともに娯楽として充分なレベルに達しているということだ。どんな名作も一〇



演出のリズムがよく、本編と巧みに融合している『FFⅨ』のムービーシーン。



○パーセントの満足は得られない。欠点が多すぎれば失敗作といわざるを得ないが、両作には、多少の欠点を補って余りあるだけの魅力があるのだ。『FFⅨ』は『Ⅷ』に比べてかなりの立ち直りを見せているし、『DQⅦ』にしても、長い空白があったにもかかわらず、いかにも「らしい」魅力を生み出している。

何がいいといって、まず世界に触れたときの感触が心地よい。どちらもプレイヤーを異世界に誘うだけの吸引力を持っているのだ。

世界観の統一感という点でいえば『DQⅦ』のほうが完成度が高く、『FFⅨ』の世界はやや分裂気味だ。イメージの独創性という点でも、『DQⅦ』のほうが勝っていよう。『FFⅨ』には既成のイメージを思わせる箇所が多い。乱暴にいえば、前半は『天空の城ラピュタ』で、後半は『ブレードランナー』という印象で、この二本の映画を見た人ならば、すぐシーンを思い出してしまうほど、イメージが似通っているのだ。

だが、画面上に展開する『FFⅨ』ワールドのビジュアル的な魅力は、たとえ世界観に統一性がなく、借りた部分があったとしても、それを補って余りあるほど大きい。とくに、あちこちに点在する街々の美しさはどうだろう。大樹にからみつくように造られた「クレイラ」、スチームパンクのテイストに満ちた「リンドブルム」、主人の歪んだ精神と美意識が炸裂している「デザートエンプレス」、そして衰亡の傷痕が独特の雰囲気を醸し出す「ウイユヴェール」。世界は名所に溢れていて、それらのビジュアルの融合によって不統一を吹き飛ばす魅力を生み出している。対して、『DQⅦ』は、この点では淡泊で変化に乏しいといわざるを得ない。ワールドの広さでは『FFⅨ』以上なのだが、世界全体に変化が乏しく、せっかく時代を超えるという要素も入っているのに、それがあまり視覚的に強調されていないのだ。

RPGは長時間のプレイを求めるジャンルであるから、世界にいることを心地よく感じられるかどうかで思い入れがかなり変わってくる。無目的にグラフィックを精緻にしたり、ムービーを挿入しても意味はないが、世界を感じるために重要視するのは正当だろう。

例えるなら、『DQⅦ』は広大で細部まで作り込まれた箱庭を隅々まで探索する感覚を大切にし、『FFⅨ』は、小さいがバリエーションに富んだジオラマをいくつも渡り歩いていく感触だといっていいかもしれない。世界観構築のコンセプトこそ異なるが、これは限りあるメモリを何に使うかという方法論の相違に過ぎず、ともにエンターテイメントとして成立していれば、それ以上の問題ではないのだ。

優れたシステムがキャラクターを救う

本来、RPGにおいて、制作サイドはワールドだけを作ればOKで、キャラクターはプレイヤーが自由に設定し、想像する領域になっていた。『ディアブロ』『エバークエスト』『ウルティマ オンライン』など、

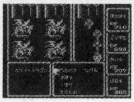
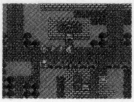


『FFⅨ』のストーリーは余計な要素を排し、シンプルにまとめられている。

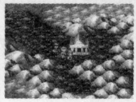


両作とも、サブゲームが充実しており、長い時間をかけて遊び込んでいける。

FF、DQに関して DQⅦ購入しません。過去の実績がどれだけあっても、大人げない気まぐれでゲーム制作を中止しようとした人の作品を私は信じません。（栃木県　メタスラファイト）





海外産のRPGはいまでもそれを継承しているが、日本では成立初期から、制作者サイドが引き取る形で発展してきた。そのため、登場キャラクターに対するプレイヤーの好き嫌いが、他の要素を超越してそのままゲーム全体の好き嫌いに直結してしまうことが多い。これは日本製RPGの特徴であり、ときに弱点ともなる。今回の両作も、これからは逃れることができなかった。

物語において一定の役割を与えられたキャラクターは、どうしても物語の都合でプレイヤーの意志を無視した行動を取ることになる。しかし、プレイヤーがこれに賛同できるかは微妙だ。話を盛り上げるために途中で失語症になってしまう『FFⅨ』のガーネットや、突然の片思いでパーティを離れる『DQⅦ』のキーファなどは、理解よりも怒りを招くのではないだろうか。物語の運び方そのものについても、両者ともちょっと無理が目立つ。『FFⅨ』ならば、物語を進めるために、イベントを延々と処理させられるDISC3の冒頭などはその象徴的シークエンスだ。『DQⅦ』では、何よりも主人公たちが何故大陸を復活させるのかという根本的な動機が希薄なのが問題だろう。扱っていることがことだけに、好奇心の延長では辛く、もっと強い動機づけが欲しいところだ。また、DISC1と2の繋ぎもやや唐突な感を免れない。

こうしたストーリー構成の難点は、そのままキャラクターへの思い入れを削ぎ、プレイヤーのゲームへの関心を失うことに繋がっていく……ことが多いのだが、ところが、この両作はそうではない。物語上でキャラクターへの思い入れが壊されてしまっても、ゲームとしては面白いのだ。

何故か？

その理由は、両作とも、戦闘とこれに密接に関係する成長のシステムがよくできていることにある。「戦闘―成長―また戦闘」というRPGの原点的な面白さがしっかり確立されているために、飽きずに戦闘を楽しめるのである。これはある意味、濃密なストーリーがRPGに必須の要素でないことの証明であるかもしれない。

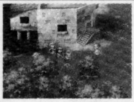
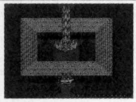
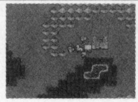
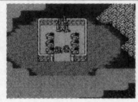
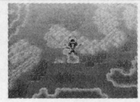
戦闘システムに関してもっとも重要なのはバランスだ。歯が立たないほど強い敵も、相手にならない弱敵もつまらない。キャラクターの成長に応じて、いつも緊迫感のある戦闘にならねばならないのだが、これは簡単なことではない。両作はこれを見事にクリアしているのだ。

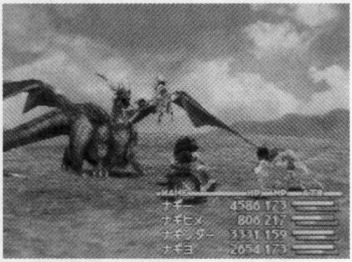
どちらも戦闘の難度はやや高めに設定されている。そこで、まともに戦っていると、瞬く間に死体の山（棺桶の山）になってしまう。パーティメンバーの能力をしっかりと把握し、敵の攻撃方法を分析し、的確な戦術を立てていかねば勝利は掴めないのだ。『FFⅨ』ならば戦闘方法を「アクティブ」にして、キャラクターの行動順番を適宜変更しながら、敵の攻撃方法を読んで先に有効なコマンドを入力していく。『DQⅦ』であれば、装備品を考慮して戦闘が有利になるようにメンバーの「すばやさ」を調節していく。その上で、『FFⅨ』ならば「アビリティ」を覚え、『DQⅦ』であれば「職業」を変えることで特殊能力を修得し、それに見合った戦術を立てていくのだ。考慮すべき要素がけっこうあるのだが、ルールの大部分が「アビリティ」や「職業」といった限定された要素に集約されているため、見た目ほど面倒ではない。やや『FFⅨ』のほうが複雑ではあるが、かといって初心者でも手に負えないほど難しくはないだろう。

戦闘システムを把握できると、かなり効率的なゲーム運びが可能になる。RPGでは、一定以上のレベルがないとボス敵などには勝てないと思われがちだが、両作では戦術でこれをある程度まで回避している。経験値稼ぎはあくまで最終手段となっているのだ。

戦闘の面白さは、そのままキャラクターの魅力に繋がっていく。たとえ物語上では存在感が希薄でも、戦闘ではまったく様子

FF、DQに関して
FFⅨ、定番なので買いました。同じゲームを買うならコレを買え、といえるクオリティとボリュームでスゴすぎる。とにかくFFⅨは安すぎるソフトといえるネ。（三重県　いけっち）



さまざまな戦術が取れる『FFⅨ』の戦闘。戦うこと自体がとにかく面白い。



『DQⅦ』の戦闘は結構シビアだ。きちんと戦術を練らないと勝利は難しい。

が変わってくるのだ。とくに頻繁にメンバーの交代が可能な『FFⅨ』では、その地域にいるモンスターとの相性や、仲間との連携なども重要になってくるので、キャラクターの能力的な意味における個性が際だってくる。クイナなどは、物語上ではまったくどうでもいいキャラクターだが、戦闘ではじつに個性的で面白い。ハマると、新しい敵が出てくるたびに「これ食えるかな？」と考えるようになる。このあたり、実に楽しい感覚だ。

『FF』といえば、物語性が強いシリーズという印象だが、最初の『Ⅰ』の頃はそうでもなかったし、その後もキャラクター性はあっても、ストーリーでがんじがらめにしてしまうということはなかった。それが顕著になったのは『Ⅵ』以降で、今回はそのあたりがだいぶすっきりしているのも好感が持てる。事実上、主人公とヒロインのロマンスと、黒魔道士の葛藤を除けば、後は大した話はない。そのため、物語によらず、戦闘の中でキャラクターを立てるというRPGの本質的面白さが甦っている。好みなどで使いたくないキャラクターがいた場合、無理してレベルアップしなくても何とかなるのも有り難いところだ。

『DQⅦ』は、パーティメンバーの編成バリエーションという点では、『FFⅨ』に一歩譲るものの、もともと強いキャラクター性を押しつけていないので、かなり自由にイメージを付与することができる。「職業」が充実しているためにキャラクターイメージという点でも自由な想像ができるのは大きいだろう。こちらも、やはり戦闘を通してキャラクター性が広がるつくりになっているのだ。

未来のRPGと未来の『FF』『DQ』

日本製RPGと呼ばれる、物語創作を制作サイドが奪った形式のRPGは、『DQ』と『FF』という二大タイトルを中心に作られてきた。だが、それは制作サイドの嗜好だったのだろうか。プレイヤーが、本来みずから考えるべき部分を放棄したために、制作サイドがその溝を埋めざるを得なかったということはなかったのだろうか。『FF』の「ファイナル」とは、制作サイドが物語を作るという不可侵領域に踏み込むための決意表明だったのではないだろうか？

『FF』も『DQ』もその最大の魅力はシステムにある。ミニゲームまでを含めたゲームシステム全般が優れているがゆえに、娯楽として楽しめるのである。プレイヤーが自分の領域であるストーリー創造に関心を持てば、『FF』も『DQ』も、そしてRPGそのものが変化を遂げていくだろう。ネットワークゲーム指向を打ち出した『FF』などは、すでに劇的に変化せざるを得ない運命にあるが、それを受け入れるか否かはプレイヤーにかかっている。

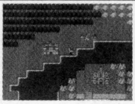
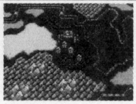
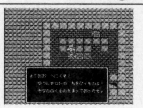
『FF』や『DQ』のようなビッグタイトルも、否、それならばこそ、プレイヤーの反応を意識せざるを得ない。『FFⅨ』と『DQⅦ』は、今回、その狭間から優れたシステムを中核に置くという解答を出してきた。今度は、プレイヤーがそれに応えるときだろう。

水野隆志（みずの・たかし）：1968年生まれ。『ディアブロⅡ』の出来映えに感心しつつ、ハマりそうなので手が出せないでいる。オンラインゲームを通して欧米のファンタジーRPGが広がれば、日本人のRPG観も次第に変わっていくかもしれない。

ドラゴンクエストⅦ&ファイナルファンタジーⅨ批評④――米光一成

「視点の相違」がもたらした2大巨頭、進化の軌跡

物語をどの視点で語るか。2つのビッグタイトルは、視点の選択によって進化を変えた。そして未来、この超大作たちは、どのように変わっていくのか。

DQとFFの物語の視点

「『ドラゴンクエスト（以後DQと略す）Ⅶ』と『ファイナルファンタジー（以後『FF』と略す）Ⅸ』の批評を通して、ゲームにおける物語や表現形式の可能性について書いてほしい」という依頼なのだが……。う～ん。って言われてもねぇ。

『FFⅨ』、『DQⅦ』、2大RPGだ。プレイ時間も合わせれば200時間を超える大作だ。しかも「ゲームにおける物語や表現形式の可能性」ってテーマもデカイ。

ゲームって何だ？　物語って何だ？　表現形式って何だ？

そんなことを考えながら原稿を書いていたら、長くなりすぎた。ので、「物語の視点」にしぼって、書き直してみる。

ムービーの使われ方の違い、物語の構造の違い、キャラクターの動作の違い、戦闘バランスの違い、ロード時間の違い――そういったさまざまな『DQ』と『FF』の際立った相違点を、「物語の視点」というポイントから解き明かしていくことが可能なのではないか？

それほど「視点」の差異は、この2大RPGに大きな影響を与えていると考えるからである。

『DQ』は、ひとりの主人公の視点で物語を構成している。なぜ、『DQ』は主人公に視点を固定しているのか？

それは、『DQ』が、主人公にプレイヤーを同調させることにこだわって作られているからだ。

具体例をあげよう。

①主人公が見ている場面以外描写されない。

②だれかに引っ張られる以外、主人公はプレイヤーが操作しなければ動かない。

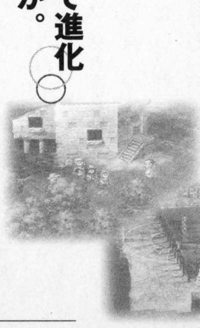
③主人公は喋らない。

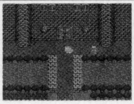
こういった工夫が、主人公＝「あなた」の実感をプレイヤーに与えている。プレイヤーは常に主人公と一体化し、共感して物語を進めていけばよい。

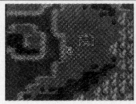
このため『DQ』の物語は、主人公の周辺から離れられない。巨大な「世界の謎」は隠されていて、主人公は、身近な謎から次第にその最終的な謎に近づいていく、といった構造を基本としてきた。

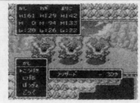
『FF』は複数の視点。さまざまな登場人物の視点を使う方法をとっている。

主人公はいるが、その主人公がいない場面も映し出される。プレイヤーキャラクターたちが歩き去ったあと、その道に潜んで







いる魔物の光る目がアップで映し出される、といった演出が可能なのも、視点が固定されていないからだ。

主人公の視点だけで語る場合は、主人公が見たり聞いたりしたことしか、表現できない。ひとりの人間が体験することにはおのずと限界がある。そのため、長く複数のプロットが入り乱れる物語を描くには制約がきつすぎる。

プロットに従って視点を変えることによって複数のプロットを操り、立体的に物語を進めることを『FF』は可能にした。

物語は、幾つかの勢力が対立する中、キャラクターたちが争ったり協力したり、時には裏切ったりしながら進んでいく。主人公が知らないことをプレイヤーには知らせておいて、サスペンスを盛り上げることもできる。



『ドラクエ』は、たったひとり――自分という主人公を通して、世界を、物語を語る。

『FFⅨ』の特徴的なシステムであるアクティブタイムイベントは、まさに視点の移動を強調したものだろう。「A君がこうしている。その一方、B君は……」といった大河ドラマ的な語り。視点が主人公ひとりに限定されていないからできることだ。

『DQ』的なRPGをお手本として誕生したであろう『FF』は、シリーズを重ねるたびに「大河ドラマを語るためにはどうすれば良いか」を試行錯誤しながら進化してきた。

それは、「あなた」を主人公に一体化させることを重視した物語ではない。もちろん中心人物になる主人公たちに感情移入はするだろうが、その根底にあるのは大勢のキャラクターが織り成す歴史の波のようなものへの一体感だ。

これはもちろん、どちらが優れているといった問題ではない。どういった視点を選択したか、というだけである。

『FF』は、複数の視点で物語を展開させ、世界という器にさまざまな要素をどんどん投入して巨大化してきた。

『DQ』は主人公の視点に固定化し、今やストイックとも思える規律を守りながら、主人公と「あなた」の一体感を大切にして巨大な物語を作り上げてきた。

そしてこの視点の差異が、『FF』、『DQ』それぞれの進化の方向を大きく変えたといってもいいと思う。

ムービーの使われ方

たとえば、ムービーの使われ方。

『FF』は、ムービーが長い。ムービーのクオリティが高い。一方、『DQ』にはほとんどムービーが挿入されない。

これは何故か？

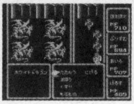
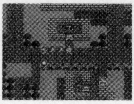
『FF』の視点は、「あなた」＝主人公ではないために、ひとりの中に入り込まない。俯瞰した位置から出来事を眺めている。

そのため、ゲームは映画的に「見る」ものとして意識される。

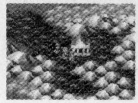
そこではムービーのクオリティが重要になるし、物語をテンポよく進ませるために、インタラクティブではないムービーを使ったほうが効率的である場面も多い。

だが、主人公＝「あなた」にこだわっている『DQ』にとっては、ムービーは不必要だ。ムービーを見ている間、「あなた」は主人公を操作できなくなり、主人公は勝手に行動してしまう。そのため『DQ』の目指す「あなた」と主人公の一体感は薄れてしまう。それでは困る。だから、『DQ』では、ほとんどムービーが挿入されない。

FF、DQに関して DQⅦを買う理由。制作中に公開される写真を見るたび、期待どおりパワーアップしている。写真見てるだけで音楽が聞こえてくる。期待してたものを公開してくれる。発売延期になっても待つしかない！（東京都　無線衛突）





ゲーム中のキャラクターの動きに関しても同様のことがいえる。『DQ』は『FF』と比べれば、キャラクターの動作というものもほとんどない。びっくりしても「！」が頭上に出るだけだ。

リアルな動きで時間を取るよりも、操作しているプレイヤーとの一体感を優先させるためだろう。『DQ』が目指す一体感は、アクションゲームでキーを逆に入れると、たとえジャンプ中でも向きを変える、あの感覚に近い。

逆に『FF』は町の人だけでなく、プレイヤーキャラクターまでもが驚きの動きや疲れた動きなど、さまざまな動きを見せる。その「操作が奪われる感覚」によって、逆に感情移入してしまうパワーがある。特に『FFⅨ』は、キャラクターの動作のクオリティが格段にアップした。全編にわたって、リアルなキャラクターで不自然さを感じさせない動きを実現していることに、驚かされた。

ロード時間は、どうか？

ロード時間もプレイヤーの操作ができない時間であるため、主人公との一体感を損なう。そういった意味で『DQⅦ』は、それによって多くの制約が生じようとも、ロード時間を感じさせない作り方を優先させたのだろうと思える。そのテンポのよさは、プレイしていて気持ち良い。

逆に『FFⅨ』は、バトル開始前や場面転換での待ち時間が多少長くなっても、「見る」素晴らしさを優先させたのだろう。

戦闘バランス

バトル回数や、レベルアップ、アイテム入手などのバランスも、この2作品は対照的だ。

『FF』は、気前がいい。

魔法や攻撃も派手だ。アイテムもどんどん手に入る。レベルアップもどんどんする。テンポがいい。あまり厳しい調整になっていないので、かなりのバトルを避けて進むこともできる。

『DQ』は、ケチだ。

レベルアップやアイテムの入手やお金の入手なども、『FF』と比べて気前よくない。ちょっとずつ苦労を重ねて進まねばならない。がんばって戦って進む。MPの残りが少ないから節約しよう、レベルアップしてから行かないと、あの塔はクリアできないかもしれない――そういった地道な苦労の末に進めるバランスになっている。

どうして、このように対照的なバランスになっているのか？

それも視点による物語の構造の違いのためだ。『FF』は、複数のプロットが波乱万丈に展開する。テンポよく展開できなくなることが大きなデメリットとなるタイプの物語だ。だから物語が進展しないバトル部分でプレイヤーが詰まっては困るのだ。

では、『DQ』はどうして、地道な苦労を必要とするのか？

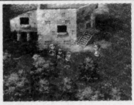
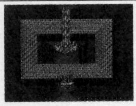
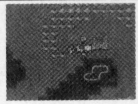
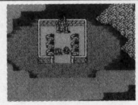
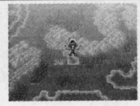
『DQ』のような主人公視点では、主人公が見たり聞いたりしたことしかプレイヤーに情報として伝わらない。だから町にいる青年が、主人公たちが冒険を繰り広げている間にどうしていたのか、直接語られることはない。それは、主人公が聞くセリフとして語られる。

たとえば主人公が最初に聞いたときには、「俺って漁師として半人前だよ」といったことを喋る青年がいるとする。

主人公たちが長い冒険を体験して戻ってきたときに青年が「今日も大漁だ」と喜びを語ると、プレイヤーは「あぁ、この青年も成長して立派な漁師になったんだなぁ」と感動する。

どのようにして青年が立派な漁師に成長したのかは、具体的には語られない。しかしプレイヤーは、主人公になり、何度も戦い、レベルを上げ、あっちに行ったりこっちに行ったり長い時間をかけて成長してきている。そういった苦労がその青年にもあ

FF、DQに関して 何をいまさら。両方とも『Ⅳ』で終わったシリーズでしょう。私は買いませんが、売れるんでしょうな。（神奈川県　中野達男）

ったのだろう、と想像してしまう。

そのために主人公は、地道にバトルを繰り返し苦労しなければならないのだ。その長時間にわたる苦労を乗り越えてきたからこそ、「あなた」＝主人公の成長と町の人の変化が重なり合い、それぞれの人々の成長を想像させるパワーが生まれ、感動させられるのだ。

特に『DQⅦ』は過去と現在を往復する物語になっているため、時間軸が一気に飛ぶ。プレイヤーは過去の断片と現在の断片を入手したとき、その間に起こった出来事を想像して、物語を頭の中で作り上げる作業を楽しむことができる。

インタラクティブな物語の可能性

ただ『DQⅦ』は、ストイックとも思われる規律を緩めてきているように思える。たとえば、炎の神を信仰するエンゴウの村。主人公たちは、ほむら祭りが終わる前に火山の秘密を解き明かすため、洞窟を進んでいる。その途中で何度か、「町の人たちが火口にたいまつを投げ込む場面」が画面に映し出される。この場面は主人公たちが見ることのできないもので、主人公視点に固定しているのなら直接描写してはならない出来事である。

そして、主人公は喋らないが、仲間にしている者が町の人の会話に受け答え、物語を展開させる場面がある。主人公が勝手に動く場面もある。このあたりの緩和が次回作（いつ出るんだろう？）では、どうなっているのか楽しみである。主人公視点の長所を残しながら新しい物語を語る方法を、今後の『DQ』が見つけだすかもしれない。

『FF』の次回作は、ネットワーク対応だと発表されている。多くのプレイヤーが多くのキャラクターを操作している世界は、従来の物語の語り方だけでは面白く構成できないシステムだ。『FF』はまた、違った物語の語り方を見つけるために進化しなければならないだろう。

今までも試行錯誤を繰り返し前進してきた『FF』シリーズだ。ネットワーク上でも新しい物語を生みだし、進化していってくれると思う。期待している。

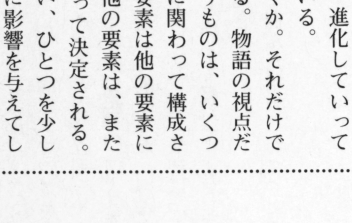
物語の視点をどこに置くか。それだけでゲームは全く変わってくる。物語の視点だけではない。ゲームというものは、いくつもの要素が複雑に、密接に関わって構成されている。だから、ある要素は他の要素によって決定される。その他の要素は、またそれ以外の他の要素によって決定される。それらは密接に関係しあい、ひとつを少しでも変えると他のすべてに影響を与えてしまう。

多層に関係しあって構築される良質なゲームほど、ひとつの視点から多くを語ることができ、また、多くの視点からひとつのことを語ることもできる。

『DQ』、『FF』には「ここまで進んだ」「あそこは、どうなってた？」といった会話を友達と共有できる楽しさがある。

シリーズを重ね、より面白いものを作ろうと前進してきた両作品には、語られるべき多くの要素が込められているから、そうやって友人と楽しい会話のネタとして使うことができるのだろう。

今後も、友達と共有できるネタとして楽しめる、グレードの高い両作品が作られ続けることを望む。



『FF』は、複数の視点によって物語を俯瞰的にとらえることで、ドラマ性を生み出している。

米光一成（よねみつ・かずなり）：7月7日、eMotion e-Mail（HP）スタート。メールで楽しむ新しいゲームコミュニケーションです（http://www.emotion-e.com/）。こどものもうそう（http://www.asahi-net.or.jp/%7EIH9K-YNMT/）、スティング（http://www.sting.co.jp/）のページもどうぞ。

大作ソフトほど進化のジレンマが存在する

ドラクエ、FF—「過去、現在、未来」

21世紀も、FFはストーリー、演出の充実で一段と消費型エンタテインメントの高みに登ろうとし、ドラクエは広大な大地を悠々と歩き続けていくことだろう。ピークから10年過ぎたこのジャンルにあって、2大タイトルはもうこれでいいと思う。

吉田龍司（よしだ・りゅうじ）
'65年生まれ。'89年株式新聞入社。為替、債券から株式まで、金融市場全般を幅広くカバー。ゲーム業界とは駆け出し時からのおつきあい。今春、初心者向け経済入門書として著した『今日からいっぱし！ 経済通』（日本経営協会総合研究所）ではゲームの話題も多数。

ゲームの楽しさをわかって欲しい

「何としてもあいつにゲームの面白さをわかってほしい」——学生の頃だから、もう14年も前の話になる。当時の僕はといえば、「お兄ちゃんはホントにゲームばかりで遊んでるオタクだねぇ」と、冷たい視線で見られていた小生意気なA子（中学生のいとこ）を見返すことが密かな目標であった。ていうか、だんだん一緒に遊んでくれなくなったので、淋しかったのかもしれない（なおA子はキョンキョン風の美少女系だった。ただ、「こいつこんなに可愛かったのか…ドキ…ドキ」なギャルゲー的展開はまるっきりなかったので留意してほしい）。

もしA子がゲームにハマってくれれば、面子も回復（？）して、一緒に楽しい時間も過ごせるから一石二鳥となる。とはいえ、『パラッパ』とか『どこいつ』などセンスのいい少女だましゲームなど全然ない時代である。当時の僕のフェバリットといえば、『プーヤン』、『オバケのQ太郎ワンワンパニック』、『キン肉マンマッスルタッグマッチ』などだったが…やっぱりすべて不評。定番の『マリオ』も、満を持して購入した『ぺんぎんくんウォーズ』も、最初は「カワイイ」といって喜んでくれたが、すぐに飽きられた。

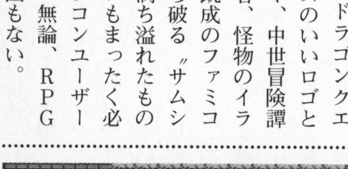
色々と悩んだ結果、わかった問題点は、

①アクションは不可
②連打も不可
③犬に理不尽に殺されるのも不可

といったこと。でもこんなスクリーニングを満たすゲームはないしなあ、と思っていた矢先に目に入ったのが、ジャンプの新ゲーム紹介記事だった。『ドラゴンクエスト』というセンスのいいロゴとともに、世界地図や、中世冒険譚を彷彿とさせる勇者、怪物のイラストなど、印象は既成のファミコンゲームの殻を打ち破る〝サムシング・ニュー〟に満ち溢れたものだった。アクションもまったく必要ないらしい。パソコンユーザーでもなかったから、無論、RPGという概念を知る由もない。

これはいける、かも。その後のジャンプ記事の再三に渡るアオリも「新しいゲームができる」という期待感を膨らませるに十分なもので、僕は一日千秋の思いで5月27日の発売日を待ち続けたのである。そしてこのゲームは期待を違わぬどころか、予想の上限を過剰に越えたものだった。文字通り、寝食を忘れてプレイし、満足裏にクリアした。だが、僕の『ドラゴンクエスト』はそれからが本番だったのだ。

A子の反応は抜群だった。名前入力で喜び、モンスターの攻撃に激怒し、お気にいりのドラキーに



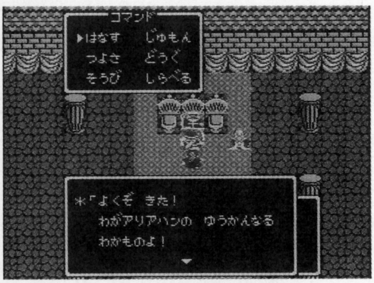
突如、FCに登場した『ドラクエ（Ⅰ）』は、抜群の完成度で未知のジャンル「RPG」を提示してくれた。

FF、DQに関して　FFⅨは、雑誌の情報でもう「お腹いっぱい」な感じ。（長野県　ながのけん）

はカワイイを連発、復活の呪文を間違えてマジで泣き…気が付けば、大学ノートで情報を整理したり、ダンジョンを描いたりで、もう僕以上のハマリぶりを見せた。戦闘も「どうすればいい？ここでベホイミ？」なんて二人三脚で楽しんだが、同じゲームなのに彼女の冒険と、僕の冒険が微妙に違ったものに映ったのが不思議だった。そしてラストの竜王の城が近づくにつれ「もう終るの。ずっとこの世界にいたいのに」と言った時には、何か報われた気がした。今から思えば、僕自身も、この時間が永遠に続けばいい、と思っていたのかもしれない。

「そして伝説へ…」から はや10年

――そう、RPGの原点とは、プレイヤーに「この世界にずっといたい」と思わせる麻薬のようなゲームだったのだ。そして、『ドラクエ』の登場は、この業界が一兆円産業へと変わるための大きな転機となった。限られたマニアを唸らせる〝求心力〟に、多くのプレイヤーを引き込む〝求心力〟が一気に加わったことでRPG市場は急成長を遂げていった。『ドラクエ』は、その後も『Ⅱ』のパーティプレイ、『Ⅲ』の転職システムなど、多数のプレイヤーに期待以上、予想以上のサムシング・ニューを提示し続け、不動のビッグタイトルへ成長。後を追うように『FF』初め、『MOTHER』、『女神転生』など数多くのRPGが発売されたが、あの『ドラクエⅠ～Ⅲ』を超える熱狂は、結局今に至るまでないと思う。『Ⅱ』の並々ならぬ苦労（落し穴洞窟、ラゴス）、『Ⅲ』のビッグ・サプライズ（3部作のからくり）、そして堀井雄二氏の軽妙で味わいのあるシナリオを刷り込まれてしまった僕の場合、他のRPGをプレイしても〝何か違うな〟といった違和感を感ぜずにいられなかったのである（本家とされた『ウィザードリィ』も、当の『ドラクエⅣ～Ⅵ』にしてもこの例に漏れない）。



『ドラクエⅢ』によって、RPGの発展はひとつのピークを迎えてしまった。その完成度ゆえに……。

皮肉なことに、セールスの拡大とは対照的に、RPGのジャンルとしてのエネルギーは、既に『Ⅲ』で大きなピークを打ってしまった感が強い。そうなると、天井に付いて既に10年以上の歳月が経っていることになるのだが。わずかに『ヘラクレスの栄光Ⅲ』と『エストポリス伝記』の二作に〝ドラクエ越え〟の可能性は垣間見られたと思うが、結局、打ち上げ花火的なものとして消化されてしまったのは残念である。

既にRPGのフォーマットも、とっくの昔に硬直化している。〝始まりの町→二度と来ないダンジョン→二度と来ない別の町→二度と来ないダンジョン…色々あってラスボスが「し…信じられん…これほどの力とは…」→終〟の繰り返しに、もはやサムシング・ニューなどあるわけがない。

〝読む〟から〝消費する〟へ

ゲームとしての魅力をすり減らしつつ、その後のRPGは「作品」から「消費財」へと変質していった。ゲーム性重視からストーリー重視へ。プレイヤーに行間を読ませ、イマジネーションを刺激して物語作りをさせていく作品としてのあり方から、プレイヤーを傍観者として次々と映像を消費させていくエンタテインメントへ。前者の頂点が初期『ドラクエ』で、もしかしたら後者は初期『ドラクエ』以外ほぼ全部なのかもしれないが、やはり頂点は『FF』ということになるだろう。〝『ドラクエ』と同じことをしては勝てない〟と、いう点を他メーカーが見切ったとすれば、この変質は必然だったのかもしれない。後者を支持する人もたくさんいるだろうが、僕の場合、印象に残っているのはやはり想像力を使ったほうなのだ。

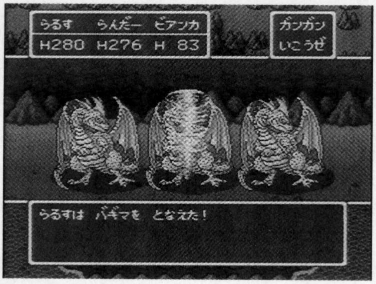
FF、DQに関して DQⅦ購入予定なし。戦闘、より道なしで70時間かかるソフトなんてプレイしたい？
（福岡県　ずみとし）

10年間のハードの世代交代もこの変質に一役買った。スペックの進化はディテールの深化とイコールとなるため、行間はますます狭くなる、というジレンマが生まれたのである。『ドラクエ』天空シリーズもこの矛盾に苦しんだのではないか。

『Ⅶ』の苦労を見抜いていた任天堂

スーパーファミコン版としては初となる『Ⅴ』発売前に、エニックス・福嶋康博社長に次のように聞いたことがある。

「ところで次の『ドラクエ』は魔法効果など演出が派手だそうですが…」、「ええ、イオナズンとか凄いですよ」。その後、福嶋社長はグラフィックに対する不満を多々述べた。「…実際にそうした効果はビジュアル化された方がいいのでしょうか。こちらの想像力が抑えられることになりませんか」、「そんなことはないでしょう。派手な方がいいじゃないですか」。福嶋社長は言下に否定した。



ハードの進化に伴うグラフィックの向上は、逆にプレイヤーの想像力を蝕む結果となった。

ファミコン版では、アレフガルドの大地も、ベギラマの炎も、ロトの剣の神々しさも、ありありと見えていた。そしてパーティメンバー達の「ああトンヌラ怒ってるよ」、「マリア喜んでるな」といった部分も想像して楽しんだ。情報量が少ない点はプレイヤーが嬉々として補完したのである。実際、『Ⅴ』の魔法効果を見てガッカリした覚えがある。

こうした〝進化の罠〟を警戒していた人は他にもいた。『ドラクエ』のプレステへの移籍が決まった頃、任天堂・今西紘史取締役とこんな話をしたのである。「『ドラクエ』が移って大変ですね」、「そうですか？（笑）ただ、今度の『ドラクエ』は『ドラクエ』じゃなくなるんじゃないですか」。一瞬、負け惜しみかと思って理由を聞いたところ、今西氏は「（CD－ROM移行により）ロードが長くなることで、あのテンポの良さがなくなる。そして3Dでグラフィックや映像を追求してしまえば、それはもう『ドラクエ』じゃない。相当苦労すると思いますよ」。故横井軍平氏とともに任天堂の開発をイチから立ち上げたゲーム屋の目は、フシ穴ではなかった。

考えてみれば、この何年間かで一番売れたRPGが、8ビット機の『ポケモン』であったことの意味合いは相当に深いようだ。余談だが、この夏、悲しむべき事件の当事者となった少年が、自転車で逃亡している際に『ポケモン』をプレイしていた、という報道があった。残念ながら『ポケモン』という違う世界が彼にあって良かった、という論調はどこにもなかったが。

底力示した両新作

さて、今西氏の予想通り、『Ⅵ』から『Ⅶ』までには実に5年の歳月が必要となった。今回、『Ⅶ』のグラフィックを見て唖然とした人は少なくなかったと思うが、結論から言えば、エニックスは見事に帳尻合わせをやってのけたと思う。スタート時の4字のみの名前入力画面で何かホッとした人も少なくなかったはずだ。ロードの問題もクリアし、システムを頑なに守り、細部をブラッシュアップした『Ⅶ』は『ドラクエ』以外の何者でもなかった。〝二度と来ない町〟システムに対する果敢な抵抗が見られた点や、一本道と意識させない演出ぶりはさすが、の仕事ぶりである。こうなると3D（特にムービー）を採用しなくても良かった気がする。

一方の雄、原点に返った感のある『FFⅨ』も力作だった。今回はシナリオも秀逸で、〝FF臭さ〟ともいえるウェット感が後退したことにも好感が持てた。こちらは

FF、DQに関して　FFⅨ、スクウェアにとても期待して買った。個人的に登場人物に魅力を感じなかったため、すぐにやめた。ガーネット姫は頭と体が合ってなくて気持ち悪い。（大阪府　はるさめ）



演出、グラフィック、物語。善し悪しも含め、『FFⅨ』は好感持てる「開き直り」が感じられた。

「ストーリー重視型のポリゴン人形劇でどこが悪い」といった、いい意味での開き直りが出てきたのかもしれない。たとえプレイヤーが傍観者であっても、『Ⅸ』は「この世界にずっといたい」とうまく騙してくれるだけの力を持っている。

21世紀も、『FF』はストーリー、演出の充実で一段と消費型エンタテインメントの高みに登ろうとし、『ドラクエ』は広大な大地を悠々と歩き続けていくことだろう。ピークから10年過ぎたこのジャンルにあって、2大タイトルはもうこれでいいと思う。これからのRPGに見えるものは、今の延長線であって、決して〝未来〟ではなかろう。マニアックな『ディアブロ』に求心力をもたらすほどの強力なネットRPGが出ればあるいは『FFⅩ』、との声はあるが。ただ、ネット上での見知らぬ他人との遊びは、目に見える親しい人との遊びよりも楽しいものだろうか。持続性を持つものだろうか。

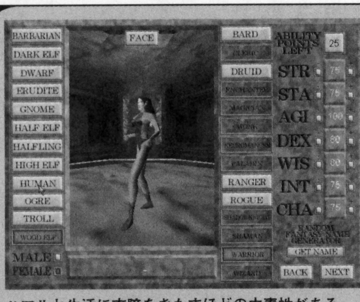
× ×

A子は数年前に〝天空の花嫁〟となり、2人の子持ちとなった。今は『Ⅶ』に夢中である。一番手塩にかけて育てたゲーマーだけに、感慨深いものがある。よく夜中に石版のありかなどを聞きに電話してくるが、心を鬼にして最小限のヒントにするように心掛けている。今回は「ディスク1が終って淋しい」とか。

『EQ』に見るネットRPGの問題点(編集部)

現在のネットワークRPGの頂点の1つは間違いなく『EVER QUEST(エバークエスト:以下EQ)』といえる。

『EQ』では、テーブルトークRPGの手法が、技術的にテレビゲームでは無理だった時代をへて、世界観・ゲームシステムが今日見事にブラウン管の中で再現されている。ゲームを通じたネットワークコミュニティの形成に成功している数少ないタイトルといえよう。ただし、問題は山のようにある。作品としての面白さが、人とのつきあい方に大きく依存するため、誰もが楽しくというわけにはいかないし、バーチャルがゆえに負のコミュニティも存在しているからだ。狩り場の独占行為、KS、Train Attackなどが負のコミュニケーションの代表的なものだが、挙げればきりがない。これらは、既存のゲームをネットに対応させるという方法論から制作されたがために起こる問題で、これらの問題を解決するためには、逆の発想となんらかの発明・発見が不可欠といえる。『DQ』、『FF』も単にネットワーク対応というだけでは、苦戦は目に見えている。日本流のRPGの頂点がどのようにネットワークを取り込むのか非常に楽しみだ。



ハマルと生活に支障をきたすほどの中毒性がある。

FF、DQに関して DC、FF共に購入予定なし。今はほかにも良いゲームがたくさんある。(神奈川県 川瀬哲)

THE ENCYCLOPEDIA PHANTASTICA

FF IX DQ VII モチーフ辞典

何気なくこなすイベント、さりげなく訪れる街。実はこれらは存在自体が歴史を湛えているのだ。クリアのための探索が横糸とすれば、モチーフの探索は縦糸。こうして遊んでみるのもまた一興。

編著 卯月鮎

ファイナルファンタジーIX

●アレクサンドリア……

紀元前4世紀、マケドニアのアレクサンドロス大王が建設した都市。彼の遠征途上にはその名をつけた街が多数存在したが、ほぼすべてが消滅し、現在も繁栄しているのはエジプト北部、地中海に面するアレクサンドリアのみである。アレクサンドロス大王は実際にはこの地の完成を見なかったが、死後はここに埋葬された。ヘレニズム時代最大の学問中心地として知られ、大研究機関ムセイオン（ミュージアムの語源）と大量の蔵書（10～90万冊まで諸説ある）を保管していた伝説的な図書館があった。しかし、図書館は火災で焼失し、その知識はすべて失われたとされる。

●カエル……

FFシリーズでは初期から取り入れられていたステータス異常のひとつ。『IX』でその存在価値は少し増した。他のゲームではGBの隠れた名作『カエルの為に鐘は鳴る』などがある。もともとカエルに変えられてしまうというモチーフは、グリム童話の「かえるの王さま」が有名だが、他にもヨーロッパには多数存在する。その変身は乙女の力によって解かれるのが通例だ。古来、ヨーロッパではカエルは魔女の眷属とされてきたが、それはエジプトの女神・ヘケト（頭は蛙で首から下が人という姿をしている）がギリシアに伝播して死と夜、魔術を司る女神・ヘカテとなって、キリスト教の浸透後に魔女と結びついたためである。（※『かえるの王さま』：とある国の姫君が金のまりを池に落としてしまったところ、蛙が「まりを取ってくるかわりに友達になってほしい」と頼む。たかが蛙と思い、いいかげんに口約束をした姫君だが、蛙は見事にまりを取ってきて、「約束だから」と、厚かましい要求をする。ついには一緒のベッドで寝てほしいとねだったため、怒った姫君が壁に蛙を思い切り投げつけたところ、蛙は美しい王子になった。それを見た姫君は気が変わって二人でベッドに入る。常にグリム童話集の巻頭に置かれているが、動物愛護の精神がみじんもなく、結果オーライの印象を受ける不思議な話だ）

●貴石……

紀元前3000年頃の昔から、人は貴石を珍重してきた。特に古い歴史を持つとされるのがラピス・ラズリであり、日本でも瑠璃と呼ばれて親しまれている。エジプト人はこの石を求めるために、シルクロードの原型を作ったともいわれ、装飾用途以外にも霊的な意味を込められ、知恵や洞察力を高めることのできる貴石として重んじられてきた。キリスト教は貴石に対する民間信仰を禁じたが、中世、ドイツの修道院長ヒルデガルド・フォン・ビンゲンは石が持つ回復の力について詳述するなど、その信仰には根深いものがあった。また、イスラム世界でも貴石は癒しのために使われた。一方、旧約聖書の出エジプト記では、主がモーセに、祭司の胸当てにはユダヤの12部族を表す12の宝石をつけるように指示しているが、これが人間の守護石に転じたのは18世紀であり、ここから誕生石が発祥したとされる。

●黒魔法……

赤魔道士や青魔法といった分類はFF独自のものであるにしろ、黒魔女と白魔女という概念は中世から存在した。いわゆる悪魔と関係を持つ魔術を使うのが黒魔女であり、天使や善き精霊の力を借りるのが白魔女である。黒魔女はともかく、白魔女は村の医療者として薬草を使った民間治療を行い、一定の地位を確保していた。魔女といっても男というケースも多く、19世紀までは、かなりの数の聖職者達の白魔女行為が露見している。イングランドでは白魔女は民衆に支持されていたためか、いわゆる魔女裁判にかけられた事例は黒魔女よりもはるかに少なかったという。

●ジタン・トライバル……

本作の主人公。ジタンはフランス語でスペインのロマ（放浪民族）のことであり、フランスではたばこの名前にもなっている。トライバルは「部族の」という形容詞。

●スティルツキン……

放浪のモーグリ、スティルツキン。この名前を聞いて連想するのは、グリム童話に登場するRumpelstilzchenという名前の意地悪なこびと。貧乏な娘の代わりに黄金の糸を紡ぐが、娘が王子と結婚し、子供を生むと、「自分の名前を当てられなかったら子供をよこせ」と難題をふっか

FF、DQに関して しょせんスクウェアだし、またどうせダメだろうと思ってたんですが……。前のFFに戻ったようです。久しぶりに面白いFFに出会いました。失望したファンでも面白いと思います。（愛知県　アキ）

ける。たまたま彼の名前を盗み聞きした娘が正解を答えると、自分の体を引き裂いて死んでしまった。英語読みだと後半部分はスティルツキンという発音になる。前半のRumpelは「がたがた音がする」といった意味の言葉だが、いわゆるルンペン（原義は「ぼろ布」）に響きが近い。

ドラゴンクエストⅦ

●アルス……

影の薄い本作主人公のデフォルトネーム。父のボルカノは火山の意、母のマーレはラテン語で海を表す。本人はアース（地球）の読み替えという壮大な一家。

●エデン……

今回の副題は『エデンの戦士たち』。天上にある天国と違い、地上の楽園は人間には禁じられた場所であり、だからこそ憧憬を込めて楽園と呼ばれる。面白いことに、聖書のエデン、ギリシア神話のヘスペリスの園、アーサー王伝説のアヴァロンといった3つの代表的な楽園は、リンゴと関係が深い。また、西洋の楽園は一様にイメージの中で西、大西洋の彼方に存在する。だからこそ『エデンの東』という小説のタイトルは「人間が生きていく荒野」を表す。また、数々の神話を踏襲した『指輪物語』でも、エルフたちの去りゆく地は西方である。

●ガボ……

1920年、インドで二人の少女が発見され、アマラとカマラと名付けられた。彼女たちは狼に育てられたとされ、発見当初は四足歩行しかできなかった。年下のアマラは1年ほどで死んでしまったが、カマラは発見されてから9年ほど生きた。しかし、周りの教育にもかかわらず、最後まで数語しかしゃべれず、遠吠えなど狼の習性が抜けなかったという。狼から人間に、というパターンはこのエピソードがもとになっている。さらにそれが発展した形で、「野生児」という概念も生まれたのだろう。それよりも古くから語られる狼男伝説と微妙に混淆し、狼＝人間という構図は様々な局面で使い回されている。

●グランエスタード……

エスタードはスペイン語で「州（state）」の意味を持つ。グランはグランド（grand、壮大な、雄大な）のフランス語読み。

●世界樹……

直接的には北欧神話に登場するトネリコの大木、イグドラシル（恐ろしい者の乗る馬の意）のこと。神々の世界はその樹上にあり、いくつかに分かれたその根は、世界の各地域に伸び広がっている。梢には1羽のワシがおり、4頭の鹿がその若芽を喰い、ニーズホッグという竜がその根を噛んでいる。世界の秩序と運命を支配する木ではあるが、害獣や風月にむしばまれているという設定で、これは北欧神話の全体に漂う無常感に通じる。こうした「生命の樹」信仰は北欧に限られず、世界中に伝播している。

●石化現象……

Ⅶではいくつかの町で石化現象が起こる。FFでも石化はシリーズを通して使われている。北欧のトロールは太陽に当たると石化するが、石化のモチーフがもっとも多いのは何といってもギリシア神話であり、メドゥサの目は燃えるように輝き、見たものは誰でも石になってしまう。また、アルテミスが水浴をしているのを見たために、コリュドンは岩に変えられた。一方で石が人間に変わる例も多く、オヴィディウスの『転身物語』で紹介されたエピソードでは、キプロスの王ピュグマリオンが自作の乙女像に恋し、アフロディテに祈ったところ、像は生身の人間となった。これは20世紀初頭、バーナード・ショーによって戯曲化され、これを原作として『マイ・フェア・レディ』が上演された。

●ドラゴン……

勇者によって倒される巨大な爬虫類とる西洋と、滝や川、海などと関係が深く、水神とみなす東洋で違いはあるが、いずれも人の手には余る自然の象徴である。バビロニア神話で混沌の龍ティアマートが神の長マルドゥクに倒されるのが、最古の伝説のひとつである。次に、英雄がドラゴンを倒し、美女を救い出して宝物を手に入れるというモチーフがアーリア系の民族の間で成立した。このモチーフを元にしたのがゲルマンの英雄、ジークフリートやイギリスの守護聖人、聖ゲオルギウスの行った竜退治伝説であり、このモチーフをもっとも分かりやすい形でRPGに取り入れたのが元祖『ドラクエ』であった。ドラゴンこそファンタジー小説やRPGによってもっとも人類がイメージを膨らませた幻獣であろう。

『指輪物語』の物語

昔から今にいたるまで日本のRPGが強い影響を受けているのが『指輪物語』。イギリスの作家でオックスフォード大学の教授だったJ．R．R．トールキンが、童話として出版した『ホビットの冒険』（37）の続編として書いたもの。どちらかといえばややお気楽なトーンの『ホビット』とは違い、全体的にシリアス。すべてのものに支配力を及ぼす指輪を、火口へと捨てにいく話。これに、魔王の軍勢と対抗する人間の勢力、滅びゆくエルフの悲哀が絡む、壮大な物語となっている。

物語もさることながら、『指輪』が受けたのは世界観の作り込み。冒頭まるまる一章分がホビットたちのたばこ文化の説明に費やされるのに象徴されるように、完全なる異世界を創造しようとする著者のこだわりは、この物語のために1つの言語体系を作り上げたほど。エルフとドワーフ、ホビット、魔法使いのイメージからミスリルまで、RPG世界の構成部分はかなりの部分が『指輪』に由来する。この際だから一読をお勧めする。

卯月鮎（うづき・あゆ）：フリーライター。夏競馬は10万馬券を合い言葉にしていたが、馬券ならぬカードや石版集めに忙しかった。ご連絡はQYS02222@nifty.ne.jpまで。

物語ゲームの歴史

～過去から現在まで～

ゲームと物語はどのように出会い、進化してきたのだろうか。

AVG全盛

テレビゲームと物語の出会いは、まずプレイヤーとコンピュータのテキストを通した対話という形で始まった。先駆けと言える『ゾーク』('7?)は、コンピュータが情景を説明し、それに対してプレイヤーが行動を入力すると、コンピュータがその結果起きた状況を返すという、人工知能研究の一環として生まれたゲームだったが、そこにドラマの要素が入ってくるのに、それほど時間はかからなかった。初期の代表作といえば、アップルⅡで発売された『ミステリーハウス』や『トランシルバニア』などが挙げられ、「冒険ゲーム」＝アドベンチャーゲームとしてジャンルを確立することになる。

こうした先鋭的なゲームが日本でもゲーム雑誌などを通して紹介され、ユーザーはまだ見ぬゲームに対する憧れをかき立てられた。こうした中から国産のAVGが見よう見まねで生まれてきたのである。その初期の傑作が、堀井雄二氏作の『ポートピア連続殺人事件』('83)であることは、疑いようのない事実だろう。またこのゲームは、当初から主人公ヤスとプレイヤーの関係性を問うゲームとして、「キャラクターに対する感情移入の仕掛け」を意識した作品でもあった。その後堀井氏は『オホーツクに消ゆ』『軽井沢誘拐案内』を発表。PC—8801SRという国民機の登場もあり、AVG文化が花開いた。この時期の代表作には、『マンハッタン・レクイエム』('87)、『スナッチャー』('88)などがある。

RPGの誕生

一時は隆盛を極めたAVGだが、グラフィックの解像度の低さと、コマンド選択というインターフェースの乏しさ、そして何より謎につまったら先に進めなくなるというゲーム性の乏しさで行き詰まりを迎えていた。こうした中でアメリカから『ウィザードリィ』『ウルティマ』という、RPGというゲームが伝来。これに刺激を受け、RPGに物語要素を載せる試みが生まれた。作者は再び堀井雄二。『ドラゴンクエスト』('86)と名付けられたこのゲームは、以後シリーズ化され、多くのRPGに影響を与えることになる。

この『DQ』の物語性をさらに先鋭化させたのが『ファイナルファンタジー』('87)だと言える。当時大学生だった坂口博信氏は、アニメ脚本家の寺田憲史氏に「ゲームで泣かせたい」と語ったというエピソードがある（注）。以後『FF』シリーズは『Ⅳ』('91)で完全にドラマ性を主眼に据えた作りとなり、ストーリー主導という日本独自のRPG文法の基礎が固まった。

以後RPGはAVGの座を奪い、物語ゲームの代名詞として発展する。また一方で過度な演出とストーリーの強化は、プレイヤーと主人公の乖離という新しい問題を生むことになる。代表作としては善悪の相対化を描いた『女神転生』('87)、テキストの持つ魅力を再提示した『マザー』('89)、今なお傑作と評価が高い『ヘラクレスの栄光』('87)など。特に『ヘラクレスの栄光Ⅲ・Ⅳ』のシナリオライター野島一成氏は、以後『FFⅦ』のシナリオを手がけ、自我に悩む主人公という新しい血をシリーズに導入した。他にストーリーそのものをプログラムで表現しようとした『ロマンシング サ・

（注）『ルーカスを超える』（寺田憲史著・小学館刊）より。寺田憲史氏は『キン肉マン』『きまぐれオレンジ★ロード』などのメインライターで、『FFⅠ～Ⅲ』のシナリオライター。

ガ』（'92）や、『ローグ』（'8?）の発展型『トルネコの大冒険』（'93）も新しい流れとして挙げられる。

3DAVGの復活

一時はテレビゲームの花形ジャンルと言われたRPGだが、PS&SSの登場により、その意味を問い直されることになる。キャラクターやアイテムの能力、世界の広さなどをすべて記号的なグラフィックや数値で表すRPGの文法は、新世代機のポリゴン表現や、それによって可能になったリアルな映像表現と、齟齬を生むことになったのだ。一方でそれまで舞台の書き割り的な世界に甘んじていたAVGが、3Dのフィールドを持ったことで、再び脚光を浴びることになった。

先駆けは『アローン・イン・ザ・ダーク』（'92）だろうが、一般化の功績は『バイオハザード』（'96）に譲られるべきだろう。その後『バイオハザード2』（'98）では、マニアックなホラーテイストに加えてハリウッド映画的な映像とメジャー感を持ち込み、PSの代表作の1つにまで数えられることになった。また『スナッチャー』『ポリスノーツ』（'94）と一貫して映画的表現とゲームの融合に取り組んできた小島秀夫氏の試みは、『メタルギアソリッド』（'98）で結実する。それは、物語という大枠と、敵兵の動きにあわせて物陰に潜むといったディティールが、ゲーム機上で巧みに融合した好例だった。

また『ゼルダの伝説』（'86）で始まったアクションゲームと物語の融合は、その後様々な作品に影響を与えながら、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』（'98）でついに3D化。主人公の視点を通して見る、等身大の世界という新しい表現を生み出した。

そして現在

以上駆け足でゲームと物語の融合をたどってきたが、他にもSLGとの融合で、キャラクターの命の重さを感じさせる『ファイアーエムブレム』（'90）や、正義の相対性を描いた『伝説のオウガバトル』（'93）、パラレル小説のゲーム化『弟切草』（'92）と、そのシステム的な発展『街』（'98）、アクションアドベンチャーの開祖『セプテントリオン』（'93）、映画的なSTG『スターフォックス64』（'97）など様々な流れがある。

またプレイヤーと主人公の関係をシステム全体を通して捉え直した作品として『ヴァルキリープロファイル』（'99）、『トルネコ』以後のシステム重視RPGの集大成とも言える『俺の屍を越えてゆけ』（'99）。また物語という要素からは若干外れるが、交換という要因でゲームの外側にも無数のドラマを生み出した『ポケットモンスター』（'96）の功績も、日本的な口コミネットゲームとして忘れてはならないだろう。

こうした中で、昨今のゲームに顕著な事柄として、アクション性の導入によるキャラクターとの一体感や、RPGやAVGといったジャンルの解体、また物語を声高に押しつけるのではなく、作者の意図を自然に感じさせるようなゲームデザインの工夫がある。代表作としては『巨人のドシン1』『聖剣伝説 レジェンド オブ マナ』『スペースチャンネル5』（以上'99）『ルーマニア#203』（'00）などが挙げられる。

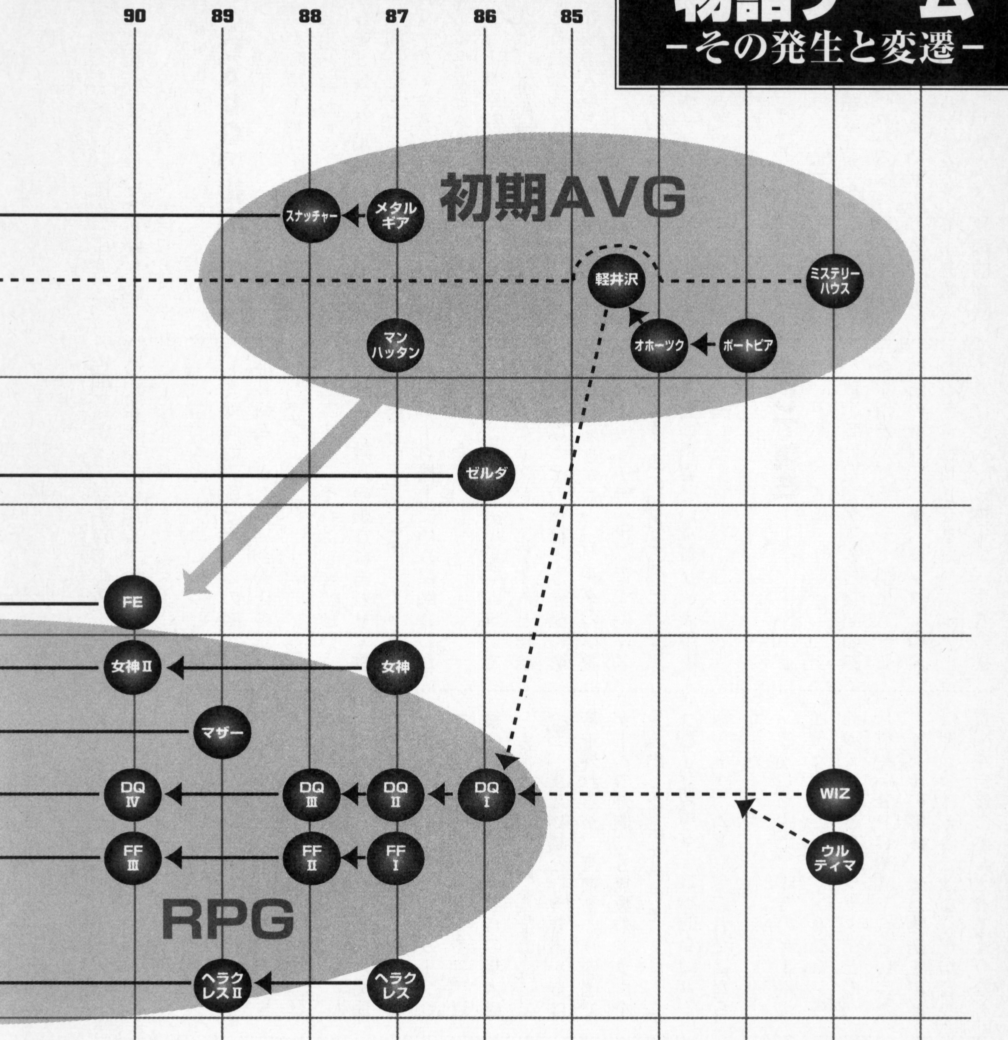
また、これまでのゲームは、プレイヤーがゲーム内主人公に感情移入することで、物語を体験させてきたが、『eMotion e-Mail』（'00）では、PCのメールを用いることで、現実のプレイヤーをそのまま物語の主人公とさせることに成功し、新しい表現形式をかいま見せている。

『ディアブロ』（'96）以降、『ウルティマ オンライン』（'97）『エバークエスト』（'99）、現在ネットワークRPGが注目を集めているが、これらはコミュニケーションの器としての評価を得ているわけで、物語という側面からは、少し離れている。その一方で、作家によって練られた、もう一つの人生を体験するという物語ゲームは、決して衰えることなく、今後も形を変えながら発展していくのではないだろうか。

（編集部）

FF、DQに関して DQⅦは当然、購入しました。このゲームって一部以外、前作と変わってませんよね。でも、すごく面白いんです。映画みたいなゲームではないから面白く感じるのだと思います。最高級です。岐阜県　今井とも）

物語ゲーム
－その発生と変遷－



社会での主な出来事

81年 ルービックキューブ流行　スペースシャトル打ち上げ　NEC、PC－9801発売

82年 フォークランド紛争　『トロン』公開　音楽CD発売

83年 ファミコン登場　大韓航空機事件　東京ディズニーランド開園

84年 NHK衛星試験放送開始　マッキントッシュ発売　レンタルビデオ店普及広まる

85年 阪神タイガース日本一　AMIGA発売　風俗営業法が改正され、ゲームセンターが規制対象に

86年 バブル経済始まる（～93年）

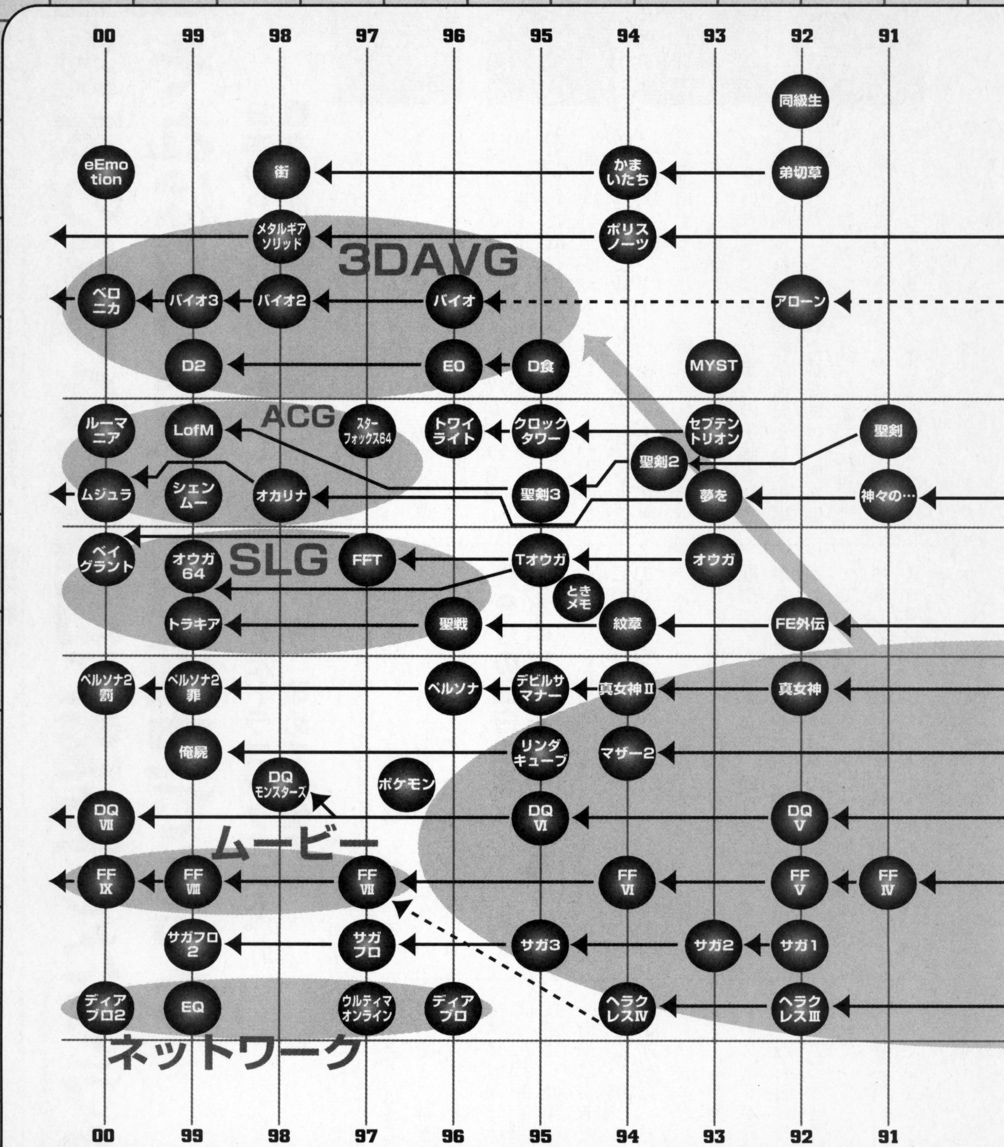
87年 PCエンジン発売　中嶋悟F1ドライバーに　NIFTYサービス開始

88年 メガドライブ発売　リクルート事件　『テトリス』発売

89年 ゲームボーイ発売　天安門事件　幼女連続誘拐殺人事件

90年 SFC発売　『ストリートファイターⅡ』登場　東西ドイツ統合

FF、DQに関して　FFⅨは次号（今月号）のゲーム批評を参考にして購入を決めます。FFは、スタッフの「自分が面白いから、ユーザーも当然面白いはず」というスタンスが感じられるのが嫌で、購入をためらいました。（千葉県　ラッキーマニア）



91年
湾岸戦争
『ターミネーター2』CG話題に
WOWOW放送開始

92年
『スペースシップ・ワーロック』発売
CSアナログ放送開始
DOS／Vパソコン登場

93年
米でマジック・ザ・ギャザリング登場
Jリーグ開幕
『バーチャファイター』登場
『ジュラシック・パーク』公開

94年
3DO／SS／PS発売
松本サリン事件

95年
PC－FX発売
WIN95ブーム
『トイストーリー』公開
『プリント倶楽部』登場

96年
NINTENDO64発売
Gショック人気
デジタルカメラ急増

97年
TV『ポケモン』騒動
『タイタニック』公開
トヨタ「プリウス」発売

98年
iMacでスケルトンブーム
着メロブーム・音ゲーブーム
ドリームキャスト発売

99年
iモード・AIBO発売
『だんご3兄弟』300万枚
『マトリックス』公開

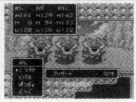
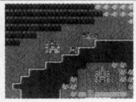
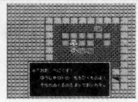
00年
PS2発売
『動物占い』ベストセラーに
2000円札登場

FF、DQに関して
FF、DQ両方購入しません。FFは、炭酸飲料のオマケ集めで燃え尽きてしまいました。グッズ付き廉価版が出たら買うでしょう。（千葉県　まくってチャンプ）

ドラゴンクエストI～III再評価総括——橋本和明

日本のRPG黎明期に誕生したドラクエ。それはRPG成熟の歴史であった

日本のRPG市場を形成し、牽引してきたドラゴンクエスト。数々の歴史を残す名作の初期作品を、今、改めて評価する

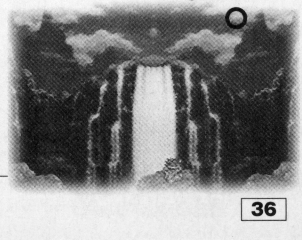





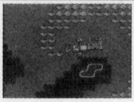
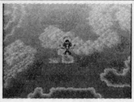
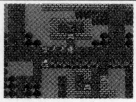
ドラゴンクエストIは、今から14年前、アクションゲームこそがゲームの全てだった時代に、家庭用RPGとして初めて登場した作品であった。このソフトは現在の5000分の1以下という、当時絶大なROMの容量不足で家庭用では実現不可能といわれていた既存の数少ないRPGを、より一般に向けて受け入れられるよう独自のアレンジを加え、新しいゲームのジャンルとして作り上げていた。人気マンガ家や作曲家を起用することで「新ジャンルだ」というイメージを確立し、また雑誌とのタイアップという今ではあたりまえの手法も初めて取り入れられ、画期的革命児として市場に登場した。さらわれた姫を助け、悪を倒す。今でこそありがちな勧善懲悪の物語は、当時としてはストーリーがあること自体新鮮で、また竹を割ったような明快なストーリーは、それまでのゲームとはまったく違う面白さがあり、今の業界に一線でいるクリエイターの目を開眼させた作品となったのではないだろうか。

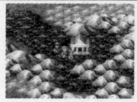
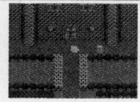
RPGの面白さを日本中に知らしめた作品

今、RPGの問題は、繰り返し遊べないことと、プレイに時間がかかりすぎることではないだろうか。しかし、Iの絶妙なバランスは、FCからMSX／2、SFC、GBの各機種へと移植されていったが、何度やっても飽きない、繰り返し遊べる仕上がりになっていたのではないか、と思う。慣れてしまえば、ほんの2時間程度でクリアできるお手軽さ。そして行動範囲の広がる楽しさ、どう行動する世界を広げるか考える戦略性。シナリオをみせる、という点ではいささか現代作品には勝てないが、この完成度は今のゲーム作品群にも勝てない、まさに神業的なクオリティだと考えている。アイテムひとつを手に入れれば、レベルが1あがれば……。まるで線を引いたように行動範囲が広がる、絶妙なバランス設定は、世界が狭かったからという理由も一つにはあるだろうが、今は越えることのできない壁、このソフトだけが成しえた快挙である。

ドラクエのヒットにより、業界にはRPGブームが押し寄せ、その最中にドラゴンクエストIIが発売された。画期的なシナリオ、などというのはドラクエには似合わない。ある小さなマニアの世界でお約束と呼ばれているものを、一般の人にもわかりやすく噛み砕いて、ゲームという新しいメディアで見せることがこのゲームの特徴であ



る、ということを印象づけたのも本作である。前作によりRPGの面白さというのを、すべてのゲームユーザーに認知させた。この作品で提示された新しいモノは、より複雑化したシナリオでもあるが、それよりもパーティー戦闘、つまり仲間の存在が大きな特徴だったのではないだろうか。「戦う」という楽しさに「組み合わせる」という戦略性を付加したのだ。このおかげで単純なルーチンワークであった戦闘がゲームの楽しみとして確立し、また、キャラへの強い思い入れを作り上げた。単純化されたグラフィック、絶対に自分からはしゃべらない主人公から、プレイヤーはそのさまざまな物語を想像する。ゲームシステムそのものが、シナリオの表現のひとつであった。

Ⅱでは、結果としてゲームバランスは崩壊し、最後のほうになるとその強烈な敵の強さからクリアできない人間も続出した。また、当時「S—RAM」というものが殆ど存在しなかったので、異常なまでに長いパスワードによるセーブが、書き間違いという人的要因によってデータの損失を呼び、何度もゲームを途中から繰り返す結果となる。その悔しさがまた、プレイヤーに深く印象づけられる作品となった。また、他の類似作品や元になった『ウィザードリィ』、『ウルティマ』も発売されたが、それらとの比較により、日本人に迎合されるように作り上げられたドラクエは素晴らしい、と評価されることが多くなった。

ドラクエはⅢで ひとつの頂点となった

ドラクエシリーズはパクリの集大成かもしれない。しかし、それはゲームという成熟していない業界であるからこそ、その元ネタが気になるだけで、長い間さまざまなものが作り上げられた、例えば小説などのジャンルでは、オリジナルと思うことが知識が浅いことになり、長い時の中で、だれかしらが同じことをやってしまっている。つまりアレンジ能力が大切なのであって、たとえ元があるにせよ、その元を超えればオリジナル作品なのである。失われた世界、前作の島の過去や未来。そういうファンタジーに必須なお約束を存分に盛り込み、ドラクエの完結編として、Ⅱから1年以上経って、ドラクエⅢは発売された。ゲームが今のように数え切れないほどのタイトルを発売するようになった中、爆発的なヒットでドラクエはⅢにおいて、やっとその地位を確立した。これは逆に、ヒットしなければいけない、という使命を負ったこととなる。ひとことのセリフがあらわすキャラの強さ、その他大勢の人々がちゃんとそのゲームの世界で生きている、という感覚がきちんと表現されているのは、ドラクエだけではないのだろうか。

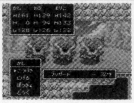
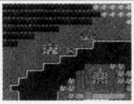
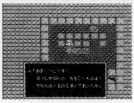
Ⅲでは「運命」という勇者にならなければいけない使命を定められた主人公が、その目的を見つけるために旅へ出る物語である。話を端的に話すとそれはただありがちな話だろうが、その世界観の表現はゲームならではのシナリオによって、誰もが満足するゲームとして完成されていた。当然ボリュームも現在のRPGに匹敵する。つまりRPGというのは、あらゆる方向でここに完成したと考えて問題ないのではないだろうか？ 現に近年リメイクされたSFC版は、まったくFC版と変化がないにもかかわらず、RPGとして、戦闘の楽しみ、マップの謎解き、そしてストーリーにおまけ要素と、存分に楽しめる作品となっていた。

ドラクエⅠ・Ⅱ・Ⅲは、大きなくくりでロトシリーズと呼ばれている。シリーズのなかでRPGは、生まれ、育ち、進化した。これは、ドラクエシリーズが大きなストーリーとして完成されたこと以上に、RPGがゲームの大きな1つのジャンルとして新しい可能性を示し続け、成熟するまでの至福の時だったのではないだろうか。

橋本和明（はしもと・かずあき）：ギャルゲーに限りなく愛情を注ぎ、キャラではなくギャルゲーを愛する自称「むらギャルゲー」。ゲーム制作の下請け会社を経営しつつフリーライターとして暗躍し、いつしか「せかいギャルゲー」になることを夢見てる。

天空シリーズと一括りにされる3作だが、FC版『Ⅳ』とSFC版『Ⅴ』『Ⅵ』は違う思想で作られていると言える

小さな目的を果たしているうちに、終わってしまう『Ⅳ』。壮大なストーリーを見せようとしたためネタばらしをしてしまった『Ⅴ』『Ⅵ』。

ロト3部作が終わり、天空シリーズへ

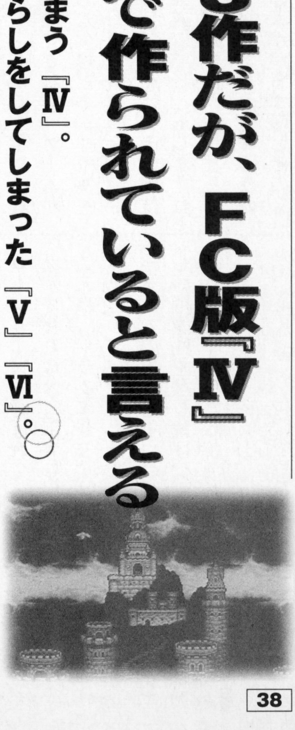
ロト3部作が終わり、『ドラゴンクエストⅣ』から天空シリーズが始まる。

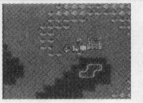
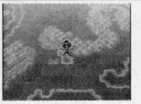
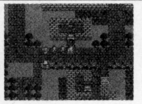
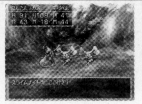
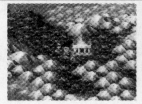
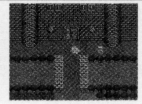
『Ⅳ』は、ファミコン最後の『ドラクエ』である。その後、『ドラクエ』は舞台をスーパーファミコンへと移す。『Ⅳ』と言えば、5章立てのオムニバス形式を思い出す方も多いだろう。RPGは、ゲーム開始10時間が最も面白い、というのが私の持論である。未開の土地への探索、強いモンスターに囲まれてのレベル上げなど、まだ世界の全貌が分かっていないだけに、すべてが新鮮に映る。そのフレッシュな気分を『Ⅳ』は5回も味わわせてくれる。しかも、第1章のライアンはひとり旅、第2章のアリーナは3人パーティと、まるで『Ⅰ』『Ⅱ』を彷彿とさせるシチュエーション。さらに、第3章ではミネアとマーニャという双子を登場させ、『Ⅲ』からの踊り子という職業に加え、占い師という職も登場させた。これにより、『Ⅳ』は今までのシリーズの良さを受け継ぎながらも、今までとは違うのだ、とプレイヤーは認識できる。そして、第4章のトルネコは、商人という新しい職業に、武器、防具を買い集めるシナリオが、旧『ドラクエ』にはなかった要素である。ご存じの通り『トルネコの大冒険』で主役となるほどの人気キャラとなった。

肝心の勇者が登場するのは第5章である。故郷の村がピサロの魔族に襲われる。主人公の幼なじみであるエルフの少女が、主人公の身代わりとなり果てる。そして、村民は彼ひとりを残して全滅してしまう。

『Ⅳ』は主人公が勇者であったがために訪れた悲劇から真のドラマが動き出す。一方、ピサロという魔族の若者とホビットの少女・ロザリーの悲恋も物語に絡まる。全体が重いトーンに包まれそうな展開を払拭するのは、バラエティ豊かな仲間たちだ。彼らが主人公の孤独を救い、対してひとりぼっちのピサロの悲しみを浮き彫りにさせる。『Ⅳ』は主人公の物語であると同時に敵・ピサロの物語でもあった。

そして、『Ⅴ』。スーパーファミコンへと移行した本シリーズは、劇的とまでは言わないまでも、確実にビジュアル的なパワーアップが図られている。『Ⅰ』のように戦闘シーンに背景が挿入された上、画面効果も加わった。また、ストーリー展開にも起伏が生まれ、複雑な人間関係が描かれ始めた。『Ⅴ』の結婚相手を選ぶシチュエーションなどは、その最たるものだろう。変わ



らないことが魅力と言われがちな『ドラクエ』に確実な変化が訪れたのである。

『Ⅴ』は前作の仲間を丁寧に描いた物語から一転し、家族愛を描いた作品と言えるだろう。ただし、ただテキストで愛が説かれるわけではない。ゲーム開始直後、幼い主人公がひとりフィールドでスライムに遭遇しピンチに陥ると、父・パパスが助けに飛び出してくるのである。そのタイミングが絶妙だ。ダメージを何ポイントか受け、もうダメ、というときに救い出してくれる。頼れる存在である父親、そして、息子である自分。プレイヤーの序盤の役回りをはっきりさせ、物語にグイッと引き込ませる手法はRPGの導入部として、これ以上ないくらいの好演出である。このシチュエーションはその後のパパスの死、そして、主人公とヒロイン（ビアンカ、またはフローラ）の息子、娘の誕生へと引き継がれる。子供たちを目の前にし、かつて、父親に連れられて冒険した思い出がプレイヤーの胸に蘇るのはそう難しいことではない。また、ゲーム構成面からも見ても、パパスの登場は上手い。序盤に彼のような協力な助っ人がいれば、慣れない操作の中、ゲームオーバーになる確率は減る。スーパーファミコンになり、よりポピュラリティを獲得した本シリーズだからこそ、こうした配慮は非常に嬉しい。

そして、天空シリーズ最後の作品『Ⅵ』である。ドラマの支柱に置かれたのは運命、または絆と言える。特に導入部において、2人の仲間たち、勇者たる自分の姿を夢で見るシーンは、逃げられない運命を約束しており、プレイヤーは物語の結末を知るわけである。この辺り、『Ⅲ』と通ずる部分もあるが、こちらの方が明らかに具体的である。その後、冒険を通して、夢に見た仲間たちと会うたびに、「いずれ彼らと魔王に挑むのだな」という思いに駆られる。プレイヤーは作られた既視感に囚われ、親近感を持つように設定されている点は注目だろう。ふたつの大地からなる世界を行き来し、主人公は世界の秘密に迫っていく。そこに自分探しの旅も含まれていると言える。

『Ⅴ』『Ⅵ』を立て続けにプレイし気づかされるのは、プレイヤーの着地点が早い時期に知らされるということだ。『Ⅴ』では、父親パパスの登場により、主人公がやがて彼のような存在になることを暗示させる。『Ⅵ』では、序盤から勇者になることを約束させ、頼りになる仲間の存在、敵の姿までも描かれる。RPGはプレイ時間が長くなればなるほど、プレイヤーの目的意識が薄れがちになる。特に複雑なドラマを見せるほど、RPGはストーリーがわからなくなり、次に何をして良いか迷うときがある。そんなとき、眼前の難事を乗り越え、先へ進むためのモチベーションを保つには、大きな目的意識が必要だ。

よって、天空シリーズと一括りにされる以上の3作だが、ファミコン版『Ⅳ』とスーファミ版『Ⅴ』『Ⅵ』は違う思想で作られているといえるだろう。『Ⅳ』は小さな目的を果たしているうちに、第5章を迎える頃にはゲームは中盤を過ぎている。『Ⅴ』『Ⅵ』はひとつの壮大なストーリーを見せようとし目的意識を喚起しようとしたがために、ネタばらしをしてしまった。それも『Ⅵ』では決定的である。RPGとは、役割を演じるゲームだ。『ドラクエ』は多くの人間がプレイする。それだけプレイヤー側の主人公像はぶれ、プレイ目的も様々だ。『Ⅴ』『Ⅵ』はプレイヤーの期待に応えつつも、開発者のドラマ性を主張しようとした苦慮の末に生まれた作品だったのだろう。

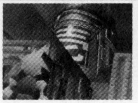


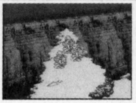
柿崎俊道（かんざき・しゅんどう）：魅惑のドリームライブラリーがとっても楽しみなフリーライター。ところで、HPがあります。
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/7558/

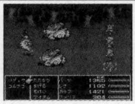
ファイナルファンタジーI～III再評価総括――南敏久

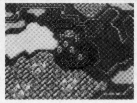
ほかのどのタイトルよりゲームらしさのあった『FF』。時代の変化とともに「遊ばせる」から「魅せる」へ

キャラクター成長のための戦闘。RPGには不可欠とも思えるこの要素をいかに楽しませるのかという追求がFFの楽しさの本質であった時期。









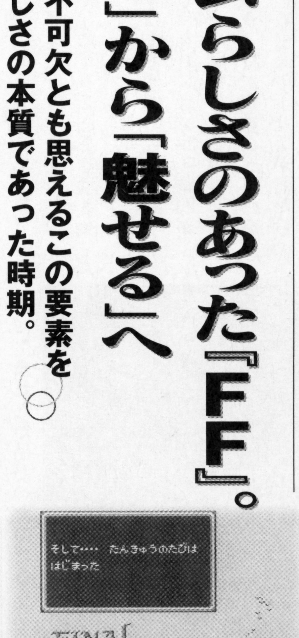
ひっそりと登場したFFは、『FFⅡ』でメジャーの仲間入り

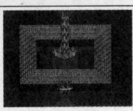
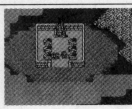
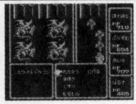
今でこそ発売日には一般のニュース番組でも報道され、いきなり200万本以上もの実売数を誇る大メジャー作品となった『ファイナルファンタジー（以下FF）』シリーズだが、果して1作目の発売された1987年の時点でそれをプレイしたことのあった人は一体どれほどいたのであろうか。筆者はその昔、街中のゲームショップを「『FF』っていうゲームありますか?」と聞いて回ったことがあるのだがその度に『ファンタジーゾーン』や『ファンタシースター』が出てきて、当時大いに困った記憶がある。

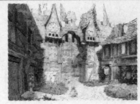
そんなマイナー作品だった『FFI』だが内容は中々の意欲作だった。イベントを一つこなした後にタイトル画面を入れてきたり、××××とラスボスが同一人物だったりと展開もヒネリが利いていたし、何よりも当時の他のRPGに比べビジュアル面で大きな差別化が図られていた。天野喜孝氏をキャラクターデザインに迎え（当時のドットでは辛かったが）今となっては懐かしいサイドビューでの戦闘シーンではそれまで画面のフラッシュ程度の表現に留まっていた「魔法」の演出を火なら火、雷なら雷と（ささやかながら）アニメーションで描写し、移動手段として画面を高速でスクロールさせる「飛空艇」が登場した――それだけしてもあまり大きな話題にならなかったのは、やはりスクウェアのRPG＝『ディープダンジョン』という印象がまだ皆の頭の中に残っていた頃だったからなのだろうか。

実際FFがメジャーRPGの仲間入りをしたのは2作目からだろう。『FFⅡ』は、発売前から各ゲーム誌で特集が組まれ、中には付録の小冊子が付くといった力の入れようで、ファンの期待を大いに煽った。

そこまでメディアが推したのは、『FFⅡ』でキャラクターの戦闘・成長部分に大きな変更が加えられていた点を評価してのことだろう。多くのRPGと同様に経験値による一律レベルUP制だった前作に対し『Ⅱ』では攻撃すれば力が上がり魔法を使えば魔力が上がる、といったように戦闘中の行動により各パラメータがそれぞれ個別に上昇していく方式を取っている。その結果エンカウントするや否やパーティー内で互いをドツキ合ってHPをガンガン上げていくようなプレイヤーが全国各地で続出した。その他戦闘以外では会話中の単語を覚えて






会う人ごとにそれについて訊ねていく一種AVGを思わせる独特の会話システムも面白い。ただし、後半あまり活かされなかったのが悔やまれるところだ。人が死んでは涙を誘うストーリーはともかく、これ以降のシリーズでこれら『FFⅡ』のアイデアを継承するものは現れなかった。今現在主流となっているRPGとは別の流れの進化を、もう少し見せて欲しかったとも思う。

ゲームシステムとしての面白さは、発明と創意工夫で完成を迎える

そして『FFⅢ』。主人公に特定の名前やキャラクターが与えられていないのは、FFシリーズでは今作が最後である。乱暴な印象としては、ストーリーはあってなきが如し。ところが、ただひたすらジョブチェンジと戦闘とを楽しんでもらうことに力が注がれていてゲームとしては、いっそ清々しい楽しさが完成されている。何しろよほど強くなっていない限り逃げようとすると死ぬ仕様（逃げている最中は敵からのダメージが4倍！ になる）なのだから意地でも戦って勝ち進んで行くしかない。この『FFⅢ』についてはFIGHTのFではないのかと勘ぐってみたくもなる。

それだけに戦闘シーンそのものでストレスを感じさせないよう工夫がなされている。特に今作以降定番になった、それまでいちいちウインドウで表示していたダメージ量などの数値を、キャラクターとして相手を攻撃した瞬間ポロッ、と零れ落ちたように表示する手法はRPG界の大発明といっていい。この小気味良さを体験してしまうと『FFⅠ・Ⅱ』などはいくらメッセージ速度を速くしても残るモッタリしたプレイ感についイライラしてしまう。

『Ⅲ』以降のシリーズで忘れてならない存在になったものには他に「召喚魔法」がある。ボスキャラサイズのモンスターを攻撃手段として用いるこの魔法はその威力の凄まじさもあってプレイヤーに大きなインパクトを与え、その後の作品にも欠かせない要素の一つとなった。ちなみにバハムートは『Ⅰ』、リヴァイアサンは『Ⅱ』でそれぞれチョイ役として既に登場している。『Ⅲ』では長い下積みの後いよいよ召喚獣として大役デビュー！ といった趣であり、古くからのファンとしては感無量である。

楽しませようと試行錯誤を重ねた痕跡は、「遊ばせる」から「魅せる」へ

FFシリーズは物語の表現がうまいとの評価をよく聞くが、最初からの評価ではないことを今一度認識したい。確かにバックグラウンドにはクリスタルを中心としたストーリーが流れ、物語を意識した面もあるが、それよりコマンド入力によるインタラクションとその結果を楽しむといったところに主眼がおかれていたことが、FFシリーズのスタートだったのだ。それは、FC期の3作品を今再び遊び直してみると、一作ごとにプレイヤーに遊んでもらおう、楽しませようと試行錯誤を重ねた痕跡をはっきり感じ取る事ができる。

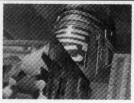
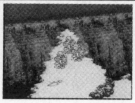
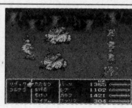
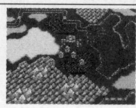
そしてこの後、FFが提示するゲームとしての面白さの表現は、確実に変化していくのである。ハードがSFC、PSと移っていくに連れ、いつそれが「遊ばせる」から「魅せる」方向へと変わっていったのか。個人的にはSFC版『FFⅣ』がまだ『Ⅴ』と呼ばれていた頃、発表される予定だったFC版『FFⅣ』がそのカギを握っていたように思う。発売されればFC最後期の作品となったFC版『Ⅳ』がどんな「遊び」を提示していたのか——今のシリーズに今一つ乗れない筆者としてはいつかその全貌が明らかになることを願って止まないのである。

南敏久（みなみ・としひさ）：1973年生まれの特殊造形業＆怪獣博士。プレイしたFFシリーズはⅠ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅵ。PS以降は人が遊んでたのを見てただけ。今回再プレイした『Ⅲ』、面白すぎ！ まさか10年前のゲームで徹夜するとは。

ファイナルファンタジーⅣ～Ⅵ再評価総括――カツラ珪

記憶から失われた「究極の幻想物語」なぜ、物語は心に刻まれなかったのか?

驚くほど記憶されていないストーリー。改めてゲームと物語の融合は簡単ではないことを感じる。スクウェアのFFだからこそ挑戦し続けてほしい課題といえる。

さすがだ。

眠っていたSFCを取り出し、おもむろにスイッチ・オン。いやびっくり。画面を操作してのマイナスイメージはほとんどない。というより、ドット絵の感触が温かみさえ感じさせる。今にして思えば、顔もよくわかんない二頭身キャラだからこそ思い入れできた部分も、大いにある。

でも、何か変。FFⅤなんて3回もクリアしたはずだけど、「最終ボスがエクスデスで、すべてを無にしようと企てて」ってことしか憶えてない。ストーリー面でⅤよりしっかりしてたと思うⅣだって、「主人公は暗黒剣の使い手で、修行してパラディンになった。双子の子どもが石になったところでキュンとなって、最後は巨人が出て……」ってことくらい。Ⅵにいたっては人物背景なんかひとつも憶えてなくて、海岸で「うまい魚」を集めるのに四苦八苦したという裏技的なことしか記憶にない。

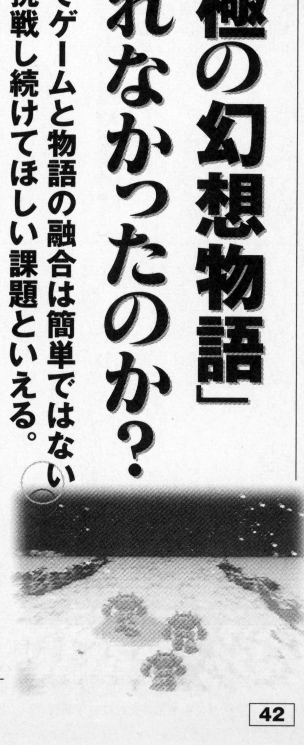
小説や漫画なら、そんなことないよなぁ。主人公がどんなふうに悩んで、何をどう克服したかくらい、憶えてるよなぁ。

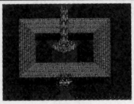
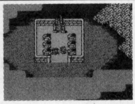
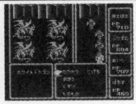
ストーリー主導でグッとくる演出があって……。それがFFの代名詞だった。それも、ハードがPSに移行し「映画のような秀麗なヴィジュアル」に重きがおかれる以前のⅣ～Ⅵといえば、まさに「壮大な物語」を形にした大事な時期であったはず。なのに、1タイトル30～50時間もつきあった、あの「究極の幻想物語」の中身はどこへ?

なぜ、物語は心に刻まれなかったのか?

FFⅣのストーリーは明快だ。「力を善いことに使うか、欲望・権力におぼれ悪の道に使うか」という善悪の構図が一貫して力強く描かれる。しかし再プレイしてみると、パーティメンバーがあまりにも短期で入れ替わるので、「あの人の装備を返して～!」と余計なことが気にかかり、ストーリーに集中できない。最後は皆で力を合わせて大団円、充足感ある話ではあるが、いかんせん物語が単純すぎ、やり終えた後には勧善懲悪的な印象だけが残る。

Ⅴはもう少し複雑な話になり、パーティメンバーもほとんど替わらない。「人間が風火水土のクリスタルの力を欲しいままに使ったので、クリスタルが砕けて大地は枯れ……」と、現代の社会問題をも彷彿とさせる深い切り口。「風もないのに動く船」に人々が驚き、産業革命以前の時代にシンクロしていることが伝わる。しかも現実世界と違い、シルドラという竜(?)の力で動くファリスの船やクリスタルの力で動くシドの火力船など、「現実世界と照らせる






が、似て非なる」上級の空想世界がそこに広がっている。前半部分のこの美しい描写を最後までひっぱり、それなりの答えをストーリー上に描けたなら、おそらくずっしり記憶に残るすばらしい物語となっただろう。しかし、詰めが甘かった。後半、「エクスデスと闇」にすべてが包まれると「困るから」エクスデスを倒しにいくという、子ども騙しな話に終わってしまう。あらら、風火水土の力と人間がどう向き合っていくか、なんて重要課題はどうしたの……？

そしてⅥは、悪しき政治を行う帝国と、それに対抗する民間組織「リターナー」の対立を描く政治的な話。その中に幻獣と人は愛し合えるかとか、王位継承に悩んだエドガー＆マッシュ兄弟の物語とか、カイエンは妻子をなくしたショックから立ち直れるのかとか、個々人の物語が多く描かれているが、それらがどれひとつ心に響いてくるほど深い話じゃないので「どれも記憶に残りませんでした」という結果に。ゲームバランスも、究極魔法「アルテマ」が強すぎ、最終面では全員アルテマ攻撃するのが一番強くなってしまう。熟練した「マッシュ必殺技キー入力」など、それまでの苦労は何？　物語もゲーム性も、何もかもが詰め込みすぎで、ⅣやⅤよりずっと印象の薄い作品になってしまった。

じゃあ、この3作はどうだったらもっとよかったのか。「キー」は、シリーズ通して出演する技師・シドにあったと私は考える。

良い空想物語とは、受け手（プレイヤー）の住む現実世界と無縁ではない。現実と照らし、考えさせられる「何か」がそこになければ、戯言と一緒だ。技術を全否定して原始に戻るなんて到底できない現代人に投げかけられるべき「ファイナルファンタジー」があるとすれば、それは「技術はＯＫ、だけど使いようを深く考えて」と示唆しつつ、科学では測れない「見えない不思議な力、感覚」の象徴としての「魔法」や「精霊」、人知を超えた生命の代表としての「幻獣」を描くことだったのではないだろうか。そして、先端技術を熟知しながら、それが使いようによっては世界を壊すと悟って主人公たちに協力するシドは、空想世界と現実の掛け橋になれる最重要人物なのだ。

ＦＦⅣのシドは、儲けや名声と無縁の好感持てる発明家で、痩せ細ったガチガチの研究者とは対極に、不死身で探究心がほとばしるパワフルガイ。そしてＦＦⅤでは、自分がクリスタルの力を増幅させる発明をしたことで壁に直面し、孫のミドの励ましで元気を取り戻す。だがⅥでは性格も一変、迷いながらも帝国に雇われた義侠心も何もない老学者へと堕ちている。Ⅵは論外だが、Ⅴにおけるシドが問題だ。せっかく「良かれと思った発明があだに」という科学者的ジレンマに直面させておきながら、その解決を安易に孫の励ましに頼った。この点こそ、ＦＦⅣ～Ⅵが記憶に残る物語になりえなかった最大の原因ではないだろうか。

ＦＦⅤのシドは、火力船を火のクリスタルの力が弱まった状況で主人公たちのためにもう一度動かす。しかしその方法はミドが持ってきた文献を眺め、「なるほどその手があったか」と喋って終わり。ここを省略してしまってはしょうがない！　クリスタルの力を浪費するいっぽうだった過去の発明を悔い、新時代の発明に至るこのシーンでドラえもんくらい単純な発想でもいいから、なにか画期的なワザを具体的に描きこんでくれなくては。それさえあったなら、たとえ後半が「打倒エクスデス一直線」でも、前半の「火風水土の力と人の向き合い方」が全般に生きて、心に残る物語に仕上がった可能性は充分にある。

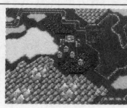
ＲＰＧで心に残る物語を作ることは難しい。が、過去の作品群で操作性・ゲームバランスがこなれているＦＦだからこそ挑戦し続けてほしい課題だ。Ⅳ～Ⅵに関してはⅤであと一歩、Ⅵで後退だが、以後の作品についても目が離せない問題である。

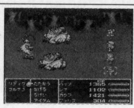
カツラ珪（かつら・けい）：昨秋、長女を出産。ますますもって、ゲーム全般が「暇つぶしの道具」でなく「創意工夫で楽しめる文化アイテム」であるよう願う。でも子どものおもちゃ・絵本作りに精出しちゃって、最新ゲームをチェックする余裕があまりないの。トホホ……。

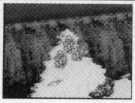
ファイナルファンタジーⅦ～Ⅷ再評価総括――橋本和明

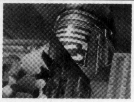
FFがFFで無くなるとき、「世界最大の金をかけた、この世を股にかける大恋愛学園ドラマ」が誕生した

ライトユーザーのための暇つぶしタイトルが売れる時代に、FFは冒険をしていた。その冒険とは、ゲームの本質をゲーム性からストーリーへと移す挑戦ともいう。









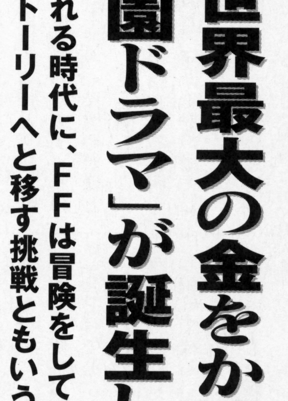
シリーズ7作目の転換期

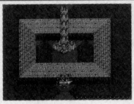
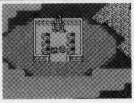
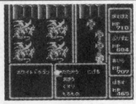
ファイナルファンタジー（以下ＦＦ）シリーズは、シリーズ7作目で大きな区切りを迎えた。プラットフォームをプレイステーションに移し、画像の美しさでトップクラスだったＦＦシリーズは、精力的に3Ｄ機能を生かして、誰もが見たことの無い、未曾有の美しさを誇るグラフィックへと大きな変化を遂げた。しかし、その激変する同シリーズの中で、古くからのファンは、その豹変振りに驚き、また、プレイステーション本体の力で発掘した、ライト層のゲームユーザーは、この作品をプレイすることで、ゲームの未来を感じた。しかし、そもそもＦＦの魅力、業界トップクラスにいる理由とは、果たして何なのだろうか。

元来本シリーズの魅力というのは、あらゆるものが重なった、集大成的な面白さにあったと思う。だから、人によってはイメージイラストが好き、画像が綺麗、音楽が綺麗、シナリオが感動的、新システムでレベルアップが楽しいなど、意見は人それぞれであったのではないだろうか。確かにその良さは『ＦＦⅦ』でもしっかりと残されていたのだが、この新作から、ＦＦシリーズは何かが変わってしまった。例えば、シリアスなシナリオの中にあるつまらないギャグが激減した。イメージイラストの作者が替わった。戦闘が単純化された。比較的どこでもセーブできるようになって、ゲームの緊張感が薄れた。ムービーが増え、操作していない時間が増えた……これらの変化は、より一般のプレイヤーが快適に遊べるための進化である。が、これにより、作業になりつつあったＦＦから、古くからのユーザーは離れていってしまったのではないだろうか。

しかし、それはＦＦシリーズの革命となった。『ＦＦⅦ』は、ＦＦでなくなったのと同時に、ゲーム業界に大きな衝撃をもたらした。

今までも確かに売れるタイトルではあったが、ムーブメントが起きるほどビッグタイトルではなかった。これが『ＦＦⅦ』になり、大きな変化をもたらしたのである。新たに3Ｄをフルに活用してＲＰＧを作ったからだろうか。それともムービーを主体にゲームを構成したからであろうか。しかし、これらはどちらも目新しいことではあったが、すでに発売当時その演出を実現したタイトルは存在した。では、このゲームがおこした革命は、莫大な予算をかけたソ






フトウェアであることか……。私が思うに、このゲームで素晴らしかったのは、RPGというものをムービー主体で作り上げ、ゲームで物語を見せることに成功したことであると考える。ゲームとは何か、と考えたとき、それがアクションゲームなどの達成感だけではなく、話の面白さをその楽しみに仕上げたことではないだろうか。

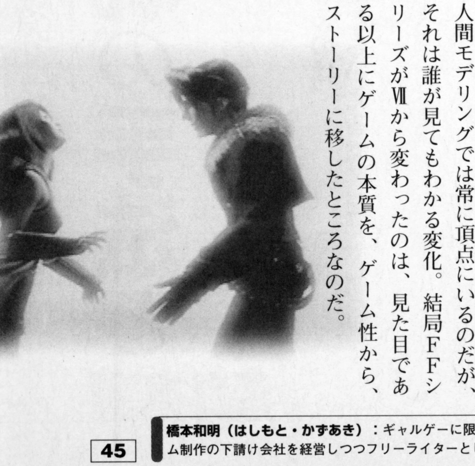
　異様に長い召喚獣によるムービーなど、ゲーム性うんぬんよりも、物語、そして映像を見せるという点に全力を投球したⅦは、結果としてプレイヤーの層がごっそり変わったのではないかと思う。いままで同シリーズをやってきた人には邪道といわれ、また新しいユーザーには難しすぎる、マップが見にくいなどの評価を受け、どちらにもいい意見はなかった。が、当時のゲームシーンでは、それだけの問題を秘めていても、最高の作品であったのではないかと思う。しかし、それと同時にゲームがゲームで無くなった。時代はライトユーザーのための、ちょっとした暇つぶしの為のタイトルが売れるようになり、それ以外の昔ならではのゲームはなくなっていった。

見た目以上の変革　ゲーム性からストーリー性へ

　さて、その反省を活かしてかどうかは定かではないが、その発売から約1年で、すぐに『FFⅧ』が登場した。出来そこないのSFモドキと思ってほとんどプレイしていなかった同シリーズが、大きく変化を遂げる続編である。『FFⅧ』では、プレイしている最中は面白いのに、時間が経つとおどろくほどストーリーが印象に残っていない、これはFFシリーズというイメージを一掃したと考える。このゲームはひとことで言うと「世界最大の金をかけた、この世を股にかける大恋愛学園ドラマ」なのだ。莫大な予算を使うことができる作品であるFFシリーズ。そこに、今までのテレビドラマなどでは存分に予算をかけることのなかった、学園ラブコメを持ち込んだのだ。これは大きな試みであり、ある意味お約束を踏襲することで成り立つ同シリーズだから出来ることだ。だからといって名作が出来るかどうかは、クリエイターのセンスの問題なのだが、仕上がりは見逃せないものであった。

　長大になるシナリオは、分業して作業を行うしかない。しかし本作品では、それを明確にパート分けして、町の人は町の人、ストーリーはストーリーとすることで、『FFⅦ』のような分断した感じがなくなり、しっかりと物語に筋が通っていた。このシナリオについては賛否両論だったが、今までと違うSF世界観ではわかりにくくても、誰もが知っている学園へ舞台へもっていけば目立つのは当然である。それでもなお、あそこまで完成度を高めたのは、賞賛すべきものではないだろうか。物語をゲームで演じることに成功したFFはⅧになり、味方を殺すことなどで表層的な事例で安易に感動を呼ぶ、シェイクスピアよろしくの古典から、心の動きを表し、また画面で見せる現代的なシナリオへとさらにメジャー色を高めるため、大きな進化を遂げたのだ。

　その他、グラフィックについても、服の毛糸の毛羽立ち1つから美しく描かれていて、CGとアニメ、そして実写の中間点において最も美しく見える所を探求し、その人間モデリングでは常に頂点にいるのだが、それは誰が見てもわかる変化。結局FFシリーズがⅦから変わったのは、見た目である以上にゲームの本質を、ゲーム性から、ストーリーに移したところなのだ。



橋本和明（はしもと・かずあき）：ギャルゲーに限りなく愛情を注ぎ、キャラではなくギャルゲーを愛する自称「むらギャルゲー」。ゲーム制作の下請け会社を経営しつつフリーライターとして暗躍し、いつしか「せかいギャルゲー」になることを夢見てる。

ゲームにおける物語表現の手法とネットワークへの可能性

シナリオ追従のコマンド型ＲＰＧにユーザーは飽きている。それを打破できるのは、ネットワーク機能の追加なのだが、この作業は新しいゲームジャンルの発明ともいえる偉業だ。

ゲームにおける物語表現

どんなゲームにも必ず、バックストーリーというものが存在している。それは、分厚い設定資料に記載されたものから、1枚の紙にまとめられたものまで様々である。日本で言うＲＰＧは世界設定から、キャラクター設定、武器、防具にわたるアイテムなどの詳細な設定から、シナリオ、バックストーリーまで膨大な資料が作成されてゲームは制作されていく。これらの資料のすべてをゲーム上に表現させることで、初めて物語はユーザーへに届けられるのだ。これら一連の作業は、何もゲームに限ったことではなく、映画や小説、まんがにおいても作業的にはさほど変わらない。では、それらとゲームの違いは何か？ それはインタラクション部分である。制作者サイドで考えられた世界やストーリーに、どうやってユーザーを介入させていくのかということである。方法は大きく分けて2つある。1つは決められたシナリオの上をユーザーがなぞっていくという手法。この手法は先に述べた映画や小説、まんがに近い。ある程度の自由度はあるものの、結末としては1つしかない。たとえマルチシナリオという結末が幾通りも用意されたゲームであっても、基本的に終わりは来るのだ。これまで発売されたゲームのほとんどすべてが、この手法で制作されている。エンディングを見た後で、レベルアップに励んだり、アイテム探しに奔走するといっても、結局は狭い自由度の中での楽しみに過ぎず、それらはおまけ的な要素であるといえる。

もう1つの方法は、ユーザーが納得する、もしくは飽きるまで、終わりではないタイプ。作品でいえば、『ルナティック ドーン』や『ウルティマ オンライン』、『エバークエスト』などがこれにあたる。これらのゲーム世界では、ユーザーの行動にシナリオ的な制約は強くない。ゲームにもよるが、戦いたくなければ戦わなくていいし、お使いをしたくなければしなくてもいい。行動目的として自分のキャラクターを成長させたい、よりいいアイテムを入手したいという欲求があって初めてユーザーは、ゲームの世界で行動を起こすのである。シナリオを追わないため、ユーザーの行動そのものが物語となり、ちょっとしたトピックにドラマ性を感じ、心がふるえることもある。まさに物語をユーザー自らの手で紡ぎ出すゲームといえる。

物語を紡ぐゲームスタイル

この手法は長い期間成功することができなかった。それはスタン

ドアローンのコンシューマ機では、いくら自由度が高いとはいっても所詮は箱庭的な作られた世界でしかないからだ。どうしてもイベントやトピックは作られているという偽物のにおいを拭うことができない。

ゲームがネットワークという機能を入手した瞬間に、状況は一変する。同じ世界を共有するプレイヤー同士が無数の偶発的なドラマを生み出す。ゲームであることを忘れてしまうような助け合いや裏切り。これらの偶発的なドラマは、作ろうとしても作り出せないものだ。血の通った人間同士だからできるコミュニケーションは、ゲームという共通言語を通じて無数の物語を紡ぎ出す。まさにその世界で生きているという実感。RPGの本質的な面白さがそこにあるといえる。

ただし、手放しで賞賛できない理由もある。それは、楽しかったコミュニティの崩壊だ。どんなゲームにもエンディングが存在するが、ネットワークRPGの場合のエンディングは悲惨といえる。ともに戦った仲間の引退、リアル世界の多忙によるログイン率の低下。このような仲間を失う出来事は、今まで楽しかった世界を失うことに等しい虚無感として身に降りかかってくる。仲間との時間が楽しければ楽しいほど、失うつらさは大きくなる。時間的な余裕があれば、精力的に次の仲間を求めて一からやり直すこともできるのであろうが、1年も続いたコミュニティが崩壊したときのショックは想像を絶する。この楽しかった世界を失うという脱力感を体験するのであれば、作られたエンディングを鑑賞して、すっきり終わりたいと思えるほどだ。

ネットゲームの可能性

ネットワークRPGは、やっとその面白さを表現し始めたに過ぎない。今はまだ、偶発的な人と人のコミュニケーションに依存する部分が大きいにしても、時間とともに新たな手法が取り入れられることは間違いない。現状の問題点は、既存のゲームをネットワークに対応させているための問題だと考える。やりようはまだまだあるはずだ。まだ見ぬネットワークゲームへの期待。これこそがネットワークへの可能性であり、ゲーム制作者が目標としているテーマである。

いよいよネットワークが本格的にコンシューマ機にも導入される。現状の問題点であるコミュニティ依存型の面白さからの脱却。その鍵となるのが、これまで培ってきたシナリオ型RPGのノウハウだろう。ストーリーテラーとして、物語表現の良さを失わずにネットワークへどう対応させるのか。口で言うのは簡単だが、この作業は新しいゲームジャンルの発明ともいえる偉業だ。

まだまだ先は見えないが、心をふるわせる数多くのゲームの登場をユーザーは待ち望んでいる。ユーザーは面白いゲームに飢えている。それらが映画や小説、まんがに負けない物語であることを望んでやまない。

EverQuest
(エバークエスト)

SCEA(ソニー・コンピュータ・エンターテインメント・オブ・アメリカ)が発売しているネットワーク対応のオンラインRPG。常に5万人以上のユーザーが接続している世界的ヒットタイトル。日本ではubisoft(ユービーアイソフト)が代理店販売をはじめ、コンビニでも購入できる。実際のプレイには、パッケージソフト購入の他に月々のサーバー使用料が必要になる。

この冬には拡張パックの第2弾の発売が予定され、当分人気は続きそうだ。



遊ぶためにはクレジットカードが必須。敷居は高い。



ゲームと物語の融合は、RPGだけの特権ではない。

物語ゲーム再評価

物語を表現するゲームとして、RPGが非常にクローズアップされるが、ストーリーやビジュアル表現だけが、物語表現の手法ではない。では、他のゲームではどのように物語をゲームとして表現し、ゲームの面白さとして完成させて来たのか？　このテーマに対する答えを提示しているいくつかのタイトルを再評価したい。

物語ゲーム再評価① ソウルゲッター ～放課後冒険RPG～

ジャンル：RPG／メーカー：マイクロキャビン／機種：ゲームボーイ／価格：¥3,980／発売日：2000年8月4日

等身大の温もりあふれる物語

剣と魔法の典型的なファンタジー世界。主人公はイルク村で両親と共に生活している少年（少女：最初に選択可能。この辺の配慮は子供たちには嬉しい）で、ひょんなことから破滅の危機に瀕した世界を救う冒険の旅に出る……というのが主な内容。RPGとしてはいささか手垢のついた内容だ。しかし、それを表現する手法がちょっと変わっている。

「放課後冒険RPG」と銘打っている通り、主人公は昼間は村の学校で勉強して、放課後に冒険し、夜になると家に帰ってきて、両親と共に食事をし、眠る。放課後にサッカーや野球をするのと、同じ視点で冒険を位置づけているのだ。この「こぢんまりさ」が、ゲームボーイのチープさ・隙間時間の遊びという特性にうまくマッチしている。

また、通常のRPGがロードムービーなら、『ソウルゲッター』はホームドラマの要素がある。毎晩の食卓での両親との会話は、一日とて同じ内容のものはない。これが積み重なっていき、キャラクターや世界に厚みを与えることに成功している。

テキストの一文一文にも味があり、子供の等身大の世界を描き出している。「またきてくれよ！　こどもでも　だいかんげいだ」など、世界が子供の頃に縁日で屋台のおじさんに声をかけてもらった時のような嬉しさと優しさで覆われている。『ポケモン』が虫取り少年のノスタルジーから生まれたゲームなら、こちらは「子供の背丈にまで視線を下げてくれる大人たちの世界」だ。それはまた開発者の視線であり体験に基づくものなのだろう。

僕らはRPGを遊ぶ時に主人公に感情移入するのだが、時々その背後から開発者に見守られているような気持ちを感じる時がある。優れた物語作品には、みなそうした作者の視線が感じられるものだが、『ソウルゲッター』にもそうした温もりが感じられる。それが世界観の良さと呼ばれるものの正体ではないだろうか。

（編集部）



「日常の延長線上にある冒険物語」を、日々の会話などで丁寧に演出している。

FF、DQに関して　FFⅨ—史上最高のRPGだと思います。個人的にも「自分の存在理由」というテーマにハマってしまいます。（大阪府　かどまじんDK）

物語ゲーム再評価② スターフォックス64

ジャンル：3DSTG／メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥4,800／発売日：1997年4月27日

シューティングゲームだからこそ表現できたドラマ

「ゲームと映画の融合」や「ゲームによる感動の物語」と言われる作品の多くが、実は単にゲームとゲームの間にムービーが挿入されただけのものだったりする。そこにはゲームと映像の歪なハンバーガーだけが存在し、「ゲームでしか表現できない物語」は存在しない。そんな中、ゲームそのものが物語を紡ぎ、ゲームならではの双方向性のある演出を盛り込んだ作品がある。しかもシューティングゲームで。それが任天堂の『スターフォックス64』である。

本作品を一言で説明するならば、映画『スター・ウォーズ』の主人公になりきることが出来る3Dシューティング。プレイ中にリアルタイムで仲間からの通信が入り、戦闘時の臨場感をプレイヤーに与える。たとえば味方キャラが「後ろにつかれた！　助けてくれ、フォックス！」とピンチを告げたりすると、ついスティックを握る手が熱くなって大急ぎで援護に向かう……といった具合だ。ゲームの中にさりげなくドラマ性を盛り込み、プレイヤーをゲーム世界に没頭させることに成功している。シューテュングという特異なジャンルで、ゲーム性ではなく演出面でプレイヤーを高揚させる作品は実に希である。

また、もし仲間がやられてしまった場合、さりげなくストーリーが分岐し、ゲームと映画が決定的に違う点……複数の物語を楽しませること……をプレイヤーに提供している。言ってしまえばなんでもないことだが、そのさりげなさ、いわば「ゲームの仕立て具合」が実に気持ちいいのだ。もちろん、そうした物語を陰で支える技術（プログラム）力も忘れてはならない。

制作にあたった任天堂の宮本茂氏は、本作品で「インタラクティブ・ムービーが作りたかった」と語っている。そしてそれは理想的な形で実現されている。『スターフォックス64』に内包された、ゲームだけが表現しうる独自の物語の表現性、決して見逃されてはならないだろう。

（加藤羅刹）



敵との戦いの最中、さまざまな通信が入る。リアルタイムの戦場ならではの緊迫感あふれるドラマがそこに生まれる。

物語ゲーム再評価③ GUN-DEC

ジャンル：アクション／メーカー：サミー／機種：ファミコン／価格：¥6,000／発売日：1991年4月26日

すさまじい物語が圧巻 FC時代の知られざる佳作

ゲームの表現力・物語性の創作は、決してハードスペックに頼るものではない。そう思い知らされる隠れた名作がある。ファミコン後期にサミーより発売されたアクションゲーム『GUN-DEC』である。

ゲーム内容は、『忍者龍剣伝』のような横スクロールアクションがメインで、時折カーアクション面やガンシューティング面が挿入される。

このゲーム展開は、これはこれで盛り上がるものがある。だが、やはり特筆べきはストーリーだ。「超ハードボイルドアクション」というキャッチから分かるように舞台は、映画『ブレードランナー』やゲーム『スナッチャー』のような退廃した近未来の世界となっている。主人公は、人体改造を行っているらしい悪の組織を追うのだが、途中でかつての戦友を殺されたり（ここで感情移入率50％アップ）、恋人でもあるパートナーを誤って殺してしまったりする（ここで感情移入率100％アップ）。そして、最後のボスを追いつめた時、主人公が目にしたものは……。正に映画『シックス・センス』に匹敵する究極の大どんでん返しが待っている。その凄まじいストーリー展開に誰もが絶句、愕然とすること間違いなしだ。

その他にも「ちょっとバカンスに出かけるとするか」「俺の手で未来を変えてみせる！」といったセリフ回しも絶妙で、プレイするものをハードボイルドの世界に無理矢理なまでに引きずり込むのだ。たとえロースペックなハードでも、制作者の思い入れ次第でいくらでも魅力的なストーリーが作り出せる。そのことを改めて認識させてくれる作品だ。

以上、やや誉めすぎたきらいもあるが、それほどにまで本作品には理屈を越えた圧倒的な「物語の迫力」がある。例えるなら、まさにゲーム界の島本和彦状態。今からでも遅くない。ぜひ『GUN-DEC』の濃密で独特な世界に触れていただきたい。

（真鍋勇一）



ちょっとした演出やセリフ回しから、制作者の物語へかける熱い想いが伝わる。

FF、DQに関して DQは、やること盛りだくさん、かつ自由度が高い点で多いに燃えています。会話システムも嬉しくて楽しい。早くダーマの神殿に行きたい。（青森県　ぼきょーはる。）

物語ゲーム再評価④ ROOMMANIA#203（ルーマニア ニー・マル・サン）

ジャンル・人生介入型SLG／メーカー：セガ／機種・ドリームキャスト／価格：¥5,800／発売日：2000年1月27日

能動的な物語への介入がもたらす主人公との一体感

これほど感動したゲームはなかった。自分は、小説・映画なども含めて、この手の作品で感動したためしがない。しかし、このゲームにはしっかり泣かされた。マジで。

正直に言えば、『ルーマニア』のシナリオはB級SFといった感じで、決してシナリオで泣かされたとは言えない。とはいえ、台詞や物語の展開は、実にセンスあふれる脚本であることは間違いないが。特に、ゲーム中に出てくる主人公のチャットシーンやオフ会での会話の描写は、見事な観察眼である。ひとつひとつのパーツにセンス、かっこよさを感じる作品だ。なので、ゲームは進めたくなる。なにより、主人公に対するプレイヤーのアプローチ方法が、『ルーマニア』だけが持つ特殊なインターフェースでイイ感じなのだ。例えばプレイヤーが電話にカーソルをあわせてボタンを押すと、ダダダーって感じで玉が飛ぶ。玉を飛ばせば飛ばすほど、主人公は電話が気になるという仕組み。で、そのとき一番気になったものに対して、主人公は行動を変えるようになる。つまりプレイヤーが、主人公が気になるものを選ぶことで、シナリオの流れを変えられるのだ。そこがこのソフトのゲーム性の部分で、そのとき「第一に気にさせなければならないもの」を選ばないと物語は先に進まない。ここがミソ。通常のAVGや映画と違い、常にプレイヤーと主人公の距離感が保たれているのだ。例えば映画なら、それまで熱中して見ていたのに「そんな馬鹿な話あるかよ」みたいなシーンによって主人公と自分との距離が変わってしまいやすい。高橋の場合、そこで客観性が生まれてさめちゃう。しかしこのゲームは、その馬鹿なことをやらせているのが自分なので感情移入がさめない。最終的には、主人公が悲しい場面に遭遇すると、自分も悲しくなってしまった。このインタラクティブ感は、コンピュータなくしては成し得ないものだ。アドベンチャーブックから脱却した初の作品なんだけど……。

（高橋ピョン太）



プレイヤーによる指示（？）で主人公の人生が変わっていく。これこそ、ゲームだけが作り出せる物語だ。

物語ゲーム再評価⑤ 天国から来た男

ジャンル：恋愛・人間関係SLG／メーカー：エレクトリックシープ／価格：￥8,800／発売日：1999年11月

本作品のテーマは「一期一会の物語」それが他のゲームには見られない独創性

『天国から来た男』は、ストーリーがリアルタイムに計算・自動生成されるという一風変わったテキストオンリーのアドベンチャーゲーム。キャラクターの性格、人間関係、行動、セリフなどがランダムで自動生成され、制作者ですらどんな物語が展開するのか分からないという。いわば『不思議のダンジョン』シリーズのランダムダンジョンを、物語でやってしまったわけだ。

とにかくゲームの目的というものが存在しない。主人公は天国に行く前に一ヶ月間だけ地上に居られるという設定で、与えられた時間の中で思うがままに行動すればいい。

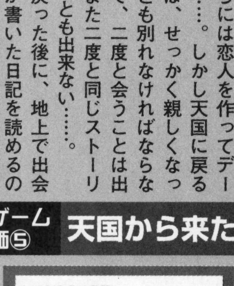
街へ出て様々な人と出会い、いろいろな人と会話して友達になったり、さらには恋人を作ってデートしたり……。しかし天国に戻る時が来れば、せっかく親しくなった人たちとも別れなければならない。そして、二度と会うことは出来ない。また二度と同じストーリーで遊ぶことも出来ない……。

天国に戻った後に、地上で出会った人々が書いた日記を読めるのだが、これがなんとも切なく、悲しい。そこには乱数で作られた機械的なテキストとは思えない、情感に訴えるリアリティが存在していた。そんな「一期一会の物語」が本作品のテーマであり、他のゲームには見られない独創性と言えるだろう。

ただ、ゲームとして見るとやや厳しい面がある。恋愛シミュレーションゲームへのアンチテーゼとして作られた作品らしいが、システム的に単純かつ退屈であり、街で出会った人にいきなり声をかけて血液型の話をするなど現実離れした展開が目に付く。しかし、ストーリーをランダムで自動生成するというアイディア、二度と体験できない刹那の物語を体験させようという努力と意気込みは評価できるだろう。

本作品が目指した方向性のさらなる進化・発展に期待したい。

（加藤羅刹）



淡泊なテキストの積み重ねが、別れの物語に独特の切なさと悲しさを与える。

FF、DQに関して　両方とも購入していない。正直に書くと、両大作とも「あっ」という間に中古としてお買い得になって遊べるから。（埼玉県　ガメ野連かいちょ）

物語ゲーム
再評価⑥

マリオストーリー

ジャンル：ARPG／メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥6、800／発売日：2000年8月11日

マリオの世界を豊かにすることに成功したRPG

『マリオストーリー』は、『スーパーマリオブラザーズ』をRPGにアレンジしたアクションRPGである。それもあってか、タイトルに「ストーリー」とあるものの、ストーリーよりもRPGとしての面白さを巧みに引きだしている。ダンジョンの謎解き、隠されたアイテムの探索などの面白さは、『スーパーマリオ』譲りである。バトルも、HPやダメージ値を小さい数字にし、マリオに様々な能力を付与するバッジを用意し、仲間の攻撃方法の特性を使い分けさせることで、プレイヤーが計算して戦い方を組み立てるRPGの戦闘の楽しさを凝縮している。

さて『スーパーマリオ』のゲームシステムの影響が色濃い、いかにもゲーム的な本作だが、RPGということでもちろんストーリーもある。本作では、ストーリーをゲームに溶け込ませる工夫が随所に見られる。紙のようにペラペラに表現された「ペーパーマリオ」。オープニングなどで登場する舞台と幕。バトルの時の書き割りのような奥行きのない背景。こうした仕掛けは、まるで人形劇か何かのような印象を与える。「おはなし」であることを強調することで、リアリティや細かな辻褄合わせの必要性は巧みに回避されている。これにより、「お星さまが願いを叶えてくれる」というメルヘンチックな設定やコミカルでおかしなキャラクターたちも、無理なく受け入れられる。と同時に、道の真ん中に浮かぶブロックや、土管でワープするといった、いかにもゲーム的に作られた世界も違和感なく受け入れられる。

このゲームのストーリーは、光るもののあるゲームシステムに比して平凡とも言える。しかし、『スーパーマリオ』のゲーム的な世界を、メルヘンチックかつコミカルなストーリーと巧みに溶け合わせており、ゲームとしての『スーパーマリオ』のイメージを損なうことなく、世界のイメージを豊かにふくらませることに成功している。名作のRPG化にふさわしい作品といえるだろう。（村井良介）



キャラクター、お話、グラフィック。すべての要素が、この人形劇のような世界を、違和感なく包み込んでいる。

動画AVGの「顔」に求める新たな物語ゲームの提示

ゲームで従来、最も物語性と密接だったAVGは「一度プレイしたら終わり」「フラグを立てるまで詰まりが生じる」「静止画が中心でゲーム的ダイナミズムに欠ける」という批判があった。それらは、多様な分岐の『街』『YU―NO』、全編アニメの『タイムギャル』などを経て、フルアニメとマルチストーリーを実現した『だいな♥あいらん』でひとつの完成形をみせる。そして、その動画AVGを一般に普及させたのが、『やるドラ』シリーズだ。時折出てくる選択肢をプレイヤーが選ぶだけで、アニメと音声による物語が分岐しながら進んでいく。

シリーズ最新作『スキャンダル』はそのフォーマットを踏襲しつつ、PS2&DVDというプラットフォームを生かして高画質化、ロード時間の短縮など、ゲーム部分とアニメ部分のシームレス化を高めている。各要素の質も高い。

しかし根本はやはり『やるドラ』である。物語は基本的に一本道。他には途中で終わるか、ちょっとキャラクター同士の絡みが変わる程度で、大幅な変化はない。外伝のようなシナリオもあるが、それらはオマケでしかないし、出現させるのに繰り返しのプレイを要求する。果たして何回も見直すほどの魅力を本作の映像は有しているか？　筆者には、スキップモードを利用しても二周目以降は退屈なものでしかなかった。

既に『やるドラ』は動画AVGというジャンルの顔となった。半面、その仕掛けは目新しいものではなくなっている。枝でなく幹が多岐に渡る物語を供給できない限り、ゲームとして最初に登場した時以上のインパクトの訴求は望めない。ムービーや物語を強化しても、このままの枠にはめただけならばゲームとしての貧弱さが露骨になるだけである。今後求められるのは、結末を探して選択肢を探すのではなく、選択肢によって潤沢に用意された様々な物語を堪能するという、ゲームと物語のバランスを活かしたパラダイムシフトだろう。プレイヤーは手の上でなく、ゲーム内の広い世界を飛び回りたいと願っているのだから。（天野譲二）

物語ゲーム
再評価⑦

スキャンダル

ジャンル：AVG／メーカー：SCE／機種：プレイステーション2／価格：¥5,800／発売日：2000年6月29日



アニメーションは本当にキレイだが、AVGとしての幅が、あまりになさすぎる。

FF、DQに関して　FFⅧ。懐かしい名前がたくさん出てきた。音楽もどこかで聴いた曲もあった。『Ⅷ』より面白かったです。ファミコン時代のFFをやっていたかどうかで、評価が違ってくるかも。（東京都　ひとケタ魂）

ゲームってなんですか？

ゲームと物語の相克

ストーリーテリングとロールプレイング、ナラティブとインタラクティブ、強制と自由、受動と能動！ そんな対立に充ちたゲームと映画が水と油と言われたのは昔の話。 いまやストーリーテリングの要素を含まないゲームがあるだろうか？ スタッフロールが流れただけで否定する必要はないんじゃないのか？

なんのためにゲームをするのか

一定のルールに則って行われるゲームは、プレイヤーの参加を成立の前提としている。サッカーの国際試合では、退場のために選手が不足して試合が77分で中止になった例がある。審判だけでは試合は成立しない。

ではなんのためにサッカーをするのか？ プロの場合はリーグ戦やカップ戦で優勝するためだろう。これはつまり、ボールを蹴るというインタラクションに意味を持たせるための目標設定だ。ではサッカーゲームをするのはなんのためか？ もちろんリーグ戦やカップ戦で優勝するためだ。プロとちがって年俸も特別な報奨金もつかないが、隠しチームが出現するというごほうびがある。

ではロールプレイングゲームをするのはなんのためか？ そりゃあ、経験値を貯めてレベルを上げるためさ……でもさ、ただレベル上げしてて楽しいか？

「楽しいよ！」と大声を上げられる人は健全だ。ここから先の理屈をこね回した三文原稿なんぞ読まなくてよろしい。確かにお金を貯めて強い武器をお買い物するのは楽しい。ささやかな悦びだけど、それを強烈な快楽に仕立て上げておいてくれれば文句はない。黙してレベル上げに励み、新しい街で新しい防具を買おうじゃないか！

しかしゲームデザイナーはなんのためにレベル上げをさせるのかといえば、行く先々で起こる騒動を解決させ、最後のダンジョンで騒動の原因を消させるためだったりする。これはもしかするとストーリーを語り語られてるってことかもしれない。このことからわかるのは、ストーリーはプレイヤーとゲームの外側にある、戦意を昂揚させるためのモチベーションであるということだ。先ほどのサッカーの例で言うなら、優勝できた・できなかったというストーリーを味わうために試合をしていることになる。もちろんストーリーはゲームの外側にあるものだから、絶対必要条件ではない。練習試合（トレーニングモード）にはストーリーはないだろう？ でもストーリーがあったほうが、プレイに気合いが入るよね……。

こうも言えるだろう。ゲームはストーリーの外側にあるものだと。冒険者が旅の記憶を聞かせるとき、どんなふうに吹聴するだろうか。

「あんたの武勇伝ってやつを聞かせてくれよ（ヒックという擬音）」

「……ありゃあでっかいドラゴンだった。剣が刃こぼれするほど堅かった。火を吹かれたときにはもうおしまいだと思ったよ」

「もうちょっと具体的に話してくれねえか（ウエップという擬音）」

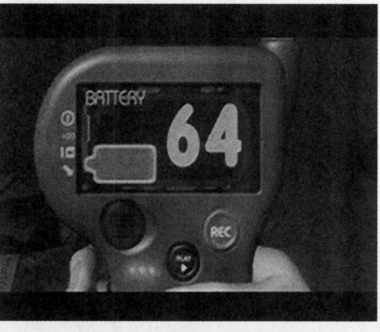
「そうだな、身の丈は教会の鐘の高さくらい。尻尾をふるわれると小屋が吹っ飛ぶんだ。防具をかすっただけでもすごい衝撃……」

「ちょっとまった。もうちょっ

とわかりやすく説明してくれよ」
「これ以上にか!?」
「ああ。一度にHPを100削っても倒すまでに20ターンかかったとかよ」言い様はあるだろう?」
それでは身も蓋もないではないか、とゲームデザイナーは怒るべきではない。実際に戦っている最中のプレイヤーにとって重要な情報とはそういうものだ。
ストーリーをムービー、つまりデモとして表現するかぎり、この内と外の関係は崩せない。ムービーはプレイヤーにとって体験ではないから、ゲームを遊びたいプレイヤーはムービーを飛ばしたがるし、ムービーを鑑賞したい観客はプレイアブルな部分を彼氏にやってもらうことになる。しかし内と外の乖離が問題なのではない。内と外のバランスをどう保つかが重要なのだし、その乖離を縮めることも十分可能だ。『ファイナルファンタジーⅨ』はムービーをこまめにカッティングしてリアルタイム描画のデモとのつながりをシームレスにし、しかも「一方その頃**は〜」というシーンをプレイヤーの意志で見られるようにした(アクティブタイムイベント)。『ドラゴンクエストⅦ』もついにムービーの導入に踏み切ったものの、基本的にプレイアブルの部分と同じマップ画面でキャラクターに演技をさせる方針は変えていないし、そればかりかマップコレクションシステムと称して、プレイヤーにゲームの進行を委ねる、その幅をこれまで以上に広いものにしている。老舗の大作ロールプレイングゲームも少しずつ改良を重ねているのだから、それとはちがう質の努力を重ねなければ、後発のゲームが大作の地位を占めることはできないだろうし、ゲームという表現を用いてなにかを訴えかけることはできないだろう。

新しいストーリーの語り方を見つけるべき

ひと昔前にゲームと映画は水と油、混ざり合うわけがないと否定的な意見が世間を飛び交ったのを思い出す。ここで問題となるのは、ムービーという表現形式そのものは、ストーリーを語るには古くなってしまっているということだ。その古い手法を改良なしに用いた場合、ゲームとストーリーが乖離してしまうのも無理はない。ストーリーテリングの舞台を手でいじくれるなどという事態はコンピュータが出現するまでなきに等しかったわけだから。むしろこの「手でいじくれる」ということを利用して、新しいストーリーの語り方を見つけるべきなのだ。
よくウェブ上の論客や業界人からやり玉に挙げられる飯野賢治の『Dの食卓』『エネミー・ゼロ』はハードの表現能力の限界からプリレンダのムービーを大量に用いていたが、決して無反省にゲームを映画化していたわけではない。ムービーの質と量をかつてないほど高めようとしていたし、映画のような構成をとることによって、プレイヤーであると同時に観客であるという立場を強く認識させようとしていた。『Dの食卓』でプレイ時間を2時間に制限したこと、『エネミー・ゼロ』でセーブ回数や弾数を制限したこと、これらはプレイヤーにとって不利な条件だが、映画の観客という存在に近づく、あるいは主人公と感情を共有しシビアな体験をするうえでは、非常に意義のある仕掛けだ。
「ストーリーを体験すべくゲームに参加しよう」
こう堂々と言い切ったに等しい態度。この態度が、実はプレイステーションが世に放たれてから、あるいはインターネットが普及してからの新しいゲーム表現を包括するものとなる。
そう、ゲーム表現とインタラクションの快感を目指したコンピュータゲームとは、娯楽という性質が基本にあるにしても、既に在り方が異なっている。
草創期のコンピュータゲームが



FF、DQに関して 今回のドラクエは、のめりこめない。操作性の違和感や詰まりやすさなどストレスがたまる。誉めたたえたいのに出来ないのも辛い。ドラクエ、好きなのに、好きなのに〜!(福岡県　カゼ・イユン)

ドットを発射して打ち返すのに終始していたことを思い返せば、いわゆるゲーム性の原点は単純なインタラクションにあったと簡単に言い切れる。しかしビギンボーサム博士の『世界最初のコンピュータゲーム』やマサチューセッツ工科大学の『スペース・ウォー!』やアタリの『ポン』の持つゲーム性は、チェスや将棋や囲碁や花札やトランプのように優れていたわけではなかった。新しいテクノロジーによるびっくり箱に過ぎなかったわけだから、テクノロジーが古くなり、ゲーム性が消費されれば(ああおもしろかった! 過去形!)飽きが来て当たり前だ。だからゲームデザイナーは次々とゲーム性を更新していった……はずなのだが、実際はそうではない。

もっともポピュラリティを獲得したゲーム性は暴力だ。カメを蹴り飛ばす配管工から中国娘を殴り倒す武術家まで枚挙に暇がなく、世間から少年犯罪の温床と叩かれる直接の原因になっているが、これにはからくりがある。暴力とは動的なインタラクションのことなので、リアルタイムに反応速度や判断力を競うインタラクティブな遊びを作ると、必然的に見かけ上、暴力を用いたアクションゲームになってしまう(人ではなく機械を動かす場合はシューティングゲームになることが多い)のである。ゲーム制作会社のトップはこの明快な事実を挙げて批判に真っ向から反論すべきだと思うが、この原稿の本筋ではないのでここではこれ以上言及しない。

これに対して静的なインタラクションは、解法を見つけ一手ずつ仕掛けを解いていくパズルだが、ゲームセンターで長く遊ばれても困るので、実態はアクションゲームと変わらず、パズルアクションと定義されてしまうことになる。音ゲーがさんざん流行りまくったのは、暴力以外にも動的なインタラクションを表現する方法があるのだという発見が新鮮に映ったからだろう。

ゲームセンターで遊ぶアーケードゲームはワンプレイごとに課金するシステムになっている。だから客の回転を早くするために、リアルタイムに反応速度を競うゲームが多くなってしまうのは仕方がない。対して家庭で遊ぶPCゲームやコンシューマゲームでは、まとまった金額でパッケージそのものを売り渡す。金額に比例した満足度を与えようと思えば——逆に言うと、高い売価を納得させるべく満足度も高めようと思えば——容量の大きい、静的な思考を必要とするゲームを作ることになるだろう。そして大がかりなパズルを運用するために導入されたのがストーリーテリングであり、冒頭から述べてきたような事態になっているわけだ。



形を変えるゲーム 変わらないゲームの面白さ

大きな変化の潮流、ストーリーテリング。この潮にネットワークを介したコミュニケーションという〝うねり〟を加えたゲームを、たったの200円で販売している男がいる。スティングの米光一成だ。米光の企画した〝eMotion e-Mail〟は、送られてきたメールの文末にある選択肢のなかからひとつを選び返信、ストーリーが語られ終わるまでメールのやりとりをつづける「コミュニケーションゲーム」である。なんだただのメールか、と思うかもしれない。メールの送り主が架空のキャラクターであることも、事前に割れている。しかし情が湧いてくるのだ。何度もメールをやりとりするうちに。本を読んだり映画を見たりしていても「お涙ちょうだい」のテクニックに翻弄されて泣いてしま

eMotion e-Mail E-メールを利用した文通型メールゲーム。アドレスはこちら。http://www.emotion-e.com/

うことは多々ある。感情は事実ではなく寓話を聞いたときにも湧くものだし、本物の人間を前にしなければ湧かないというものでもない。『どこでもいっしょ』で数日を共に過ごしたポケットステーションの中のドット絵が消えてしまったときの虚脱感はなんなのか。祭りのあとの寂しさともちがう感覚がそこにあった。

映画『ブレードランナー』では、人造人間であるレプリカントが、自分たちの記憶が作り物であることを承知のうえで、心を補完するために、写真を求めて彷徨い歩く。主人公のブレードランナー、リック・デッカードと情を交わす女性も自分を人間だと思いこんでいるレプリカントで、彼女の記憶はすべてモデルとなった人間のものだった——。

感情はどこから湧いてくるのか、人はなぜ感動するのか。そこまで重く考えなくともいい。〝eMotion e-Mail〟は9月中旬現在『First Love Mail 悠香』『First Love Mail 直樹』の2作品が稼働している。2作ともにこっぱずかしい（？）文面のメールを読んで笑うだけでも十分だ。もっとも、ゲームデザインの文脈で重要な作品だとは言っても、商業的な要請で浮上してきたアイデアという側面も〝eMotion e-Mail〟にはある。

米光は言う。

「以前なら半年に一本は作れていたのに、今は二年に一本の割合。四年勤めても一作も完成させていない新人の開発者もいるくらいで、これでは人材が育たない。（もちろん開発負荷も厳しく）一定以上の規模の、たとえば『ドラクエ』のような大作はそうそう作れなくなっている」

そこで安い開発費と短い期間で作れるゲームが〝eMotion e-Mail〟だったことになる。専用のエディタツールを公開して書き手を募る腹案もあるそうで、送り手と受け手が相互に立場を入れ替えるような制作環境の構築も視野に入れているのだろう。ゲーム離れするユーザーを引き寄せるために敷居を下げる努力も怠ってはいない。〝eMotion e-Mail〟はメールを送受信できる環境であれば、携帯電話でもポケットポストペットでもゲーム機でもPCでも遊べる。読んでレスするだけなら時間も手間もとらない。URLを組み込んでジャンプする、などの仕掛けはあえて切り捨ててある。そのほうがゲームを複雑にできるのだろうが、そのぶん食いつくユーザーが減っていくことにもなる。ニッチを狙った商品であることは確かだが、敷居は低い——一見矛盾しているようだが、ゲーム誌ではない媒体が採り上げてくれる機会も多いそうで、ゲームの市場とはちがうところから新しい娯楽が生まれそうな気配がある。かつて『バロック』で『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』に先んじるような「複数回のプレイで断片的な情報を拾い集め、プレイヤーごとに少しずつ異なるストーリーを組み上げていく」ゲームデザインを試みた米光は、新しいゲームシステムと新しいストーリーテリングの手法の開発に余念がないようだ。

「まだゲームやってるの、という気持ちにもなりますよ」というのはチュンソフトの麻野一哉である。『ドラゴンクエスト』やサウンドノベルシリーズの開発に携わり、『街』でもディレクターを担当している。なんでも「正直なところ、ゲーム自体に飽きたような状態で。ゲームから吸収できなくなっているんです」という。いや、たしかに「ゲームに飽きてきた」という声を巷で耳にする機会は多いのでさして驚いたわけではなかったのだが、発売前から中毒性が高くておもしろいと評判の『不思議のダンジョン』シリーズに携わったゲームデザイナーまでがそういう境地に到っているのだとわかり、やはりゲームを取り巻くすべてを考え直す時期に来ているのだろうとは思った。韓国ではオンラインゲームの端末をしつらえたインターネットカフェのような施設「インターネット・ゲーム・バン」が人気で、友人同士が集まり麻雀のように賑やかに楽しんでいる。顔の見える距離でプレイしているわけだ。日本でも『エイジ・オブ・エンパイア』などはオフィスのLANで同僚が集まって対戦するケースも多い。自宅のテレビの

FF、DQに関して　しょせんスクウェアだし、またどうせダメだろうと思ってたんですが……。前のFFに戻ったようです。久しぶりに面白いFFに出会いました。失望したファンでも面白いと思います。（愛知県　アキ）

前でコントローラを握るのとは、明らかに遊び方が異なっている。

「もうゲーム機とかゲームにこだわらずに、次の娯楽の王道を探す時期なのかもしれない。それがネットワークなのか、たまごっちのようなおもちゃなのかはわからないけど。今度の『ドラクエ』は初めて一ユーザーとして遊ぶわけなんですけど、だから不安ですよ。ゲームの善し悪しは別にして、価値観が古くなっていたらどうしようということで」

コンピュータゲームが発明されて以来、42年という長い年月が経った。メディアとして熟してきたゲームは、インタラクションの快楽の追求の用途以外の表現の場としても機能し始めた。小説に文学と読物があるように、絵に純粋絵画とイラストレーションがあるように、映画にヨーロッパとハリウッドがあるように、ちがうおもしろさ、ちがう価値観の作品が共存する状態になってきたのだと考えていいだろう。

麻野の場合、ゲームを作るにも享受するにも、年齢の限界はあるのかということも気にしていた。文学は老齢に達してもなお進化するが、ゲームは若いときの瞬発力で作るものではないのか？ それとも高齢者向けのゲームに転じれば、幾つになっても作りつづけられるのか？ 堀井雄二は週刊プレイボーイ9月19日号で「ボクなんか間違いなく、老人になっても近所のじいさんとゲームを競い合ってる気がする」とコラムに記しているが……。

日本における〝物語ゲーム〟のひとつの到達点が『ドラゴンクエスト』と『ファイナルファンタジー』だとすると、その後につづいたタイトルはなんだろうか。『ファイナルファンタジー』は『VII』以降めざましい変化を遂げているが、基本構造はスーパーファミコンの『VI』までできあがっていた。となると、プレイステーション以降新たに作られたゲームから選ぶべきだろう。

まずひとつは『メタルギア ソリッド』。映画的に構築したシナリオがベースになっているという点では『ファイナルファンタジー』に近い性質の作品だ。わらしべ長者式のアイテム交換は少なく、マップの往復はあるものの、基本的に一直線に進むことができる。核実験などの実写映像以外にムービーを使わず、リアルタイムの描画でイベントデモを表現し、すべてのパートをシームレスにつなげようとする努力がうかがえる。今回この原稿を書くにあたり様々な〝物語ゲーム〟を遊び直したが、『メタルギア ソリッド』はやはりおもしろい。難しくて先に進めないという女性のために最後まで実演したところ（一周目）、スタッフロールに突入するところで「すごい、おもしろかった！」というまじりけなしの礼賛が返ってきて、自分が作ったゲームでもないのに嬉しくなったが、つまりはそういうことなのだ。

もうひとつは『バイオ ハザード』だ。これは言うなれば『ドラゴンクエスト』の継承者。スーパーファミコンの時代には記号で留まっていた部分、数字で表していた部分を、映像で記述することで新しいおもしろさを喚起した。アイテムを交換してマップを拡大していく手際はまさしく『ドラゴンクエスト』なのだが、主人公の強さは数字の経験値ではなく、本物の経験からくる操作のうまさに置き換わっているところが特徴で、正常進化と言っていいかもしれない。

ゲームは進化しないが変化はします

『バイオ ハザード2』で難しいザッピングのシナリオをまとめあげて以降、様々な〝物語ゲーム〟のシナリオ（近作は『ディノクライシス2』）制作に関わっている、フラグシップの常務取締役で脚本家の杉村升は、ゲーム進化説に対して以下のように異を唱えた。

「ゲームは進化しないですね。変化はします。ハードの進化によって変化する部分はあるけど、それは進化とはちがう」

「いちばん怖いのはゲームそのものが滅びることなんですけど、それはないでしょうね。テレビゲームの『テレビ』の部分はとれてしまうかもしれないけど、ゲームそのものはなくならない。例えば、

FF、DQに関して DQⅦは当然、購入しました。このゲームって一部以外、前作と変わってませんよね。でも、すごく面白いんです。映画みたいなゲームではないから面白く感じるのだと思います。最高級です。（岐阜県　今井とも）

ほんとうの競馬がなくなったとしても、競馬という遊びの仕組みは残るでしょう。そのときに走る馬が、ディスプレイに映るCGなのかどうかはわかりませんが」

たしかに、『メタルギア ソリッド』と『バイオ ハザード』の核となるゲーム性はMSXやファミコンの時代に培ったものだった。小島秀夫にしても三上真司にしても、各々『メタルギア』と『スウィートホーム』を開発した経験がベースになっているはずだ。そのベースの上に乗る映像の変化が、時代に合致してブレイクをもたらしたのだろう。

進化はしないが、変化する。変化した部分は古くなるから、常に新しいアイデアを盛り込み、一作ごとに開発しなければならない。

杉村は言う。

「斉藤由多加さんは目線がちがいますね。『シーマン』もすごいと思いましたが『タワー』も着眼点がいい。あれはエレベーターを見ていたわけですよね。で、それをおもしろいと思った。ふつうは思いつかないですよ、お客さんがストレスを感じないようにするためにはどうエレベーターを運行すればいいのか、なんて。結局テレビの前ばかりに座ってないで、外をたくさん歩かなくちゃいかん、ということになるんですね」

長年ドラマの脚本家として活躍してきた杉村は「映画界や放送業界の人材を投入して、新しいゲームを作ろうと思っている」と構想の一部を明かしてくれた。そのように従来のストーリーテリングの手法でゲームへと斬り込んでいく。

一方で、もう少し異なった提案があってもいい。

ひとつ例を挙げれば、それはプレイヤーに場を与えておき、そこでの分散したイベントや人物の配置によって、個々のドラマが生まれる――ストーリーを語るのではなく、体験するというものになるのだろうか。もっとも、従来のロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームでも、その程度のゆらぎは用意してある。例えば『クーロンズゲート』の場合、ムービーはあくまでもつなぎ。街マップ（JPEGダンジョン）を彷徨っているときの、主人公の視線に同化したプレイヤーの体験のほうが遥かに濃密だ。

正直に言う。紙数が尽きてきた。もはやメディア間の詳細な比較や、ゲームというメディアでこんなにおもしろいことができるという話までは踏み込めない。しかし最後にちょっとだけ真面目な話をして終わりたい。

ある一定のルールの下にプレイし、得点なりパズルの回答なり物語のオチなり、なんらかの結果を出すのがゲームだ。この定義だけは不変だろう。ただ、それ以外の部分は大きく変わっていく。

話題の中心であるビデオゲームに限っても、変化は激しい。コンピュータを用いてプログラムで画像を表示し、それをいじくれる。音はあってもなくてもかまわない。これがビデオゲームの定義だとすると、意外となんでもできそうな気もする。たとえば『Jリーグプロサッカークラブをつくろう！』。あのゲームはカテゴリーで言うなら育成&経営シミュレーションだが、ゲーム性の実態はプレイヤーの思想を表現することだ。ふだんサッカー関連の掲示板でやっているサロン談義を視覚化して表現できるのだから、理屈っぽいサッカーファンにとっては実にありがたいツールと言うほかはない。いわく、システムはダブルボランチの4―4―2だ、戦術は攻撃的に行く場合ポストプレイを中心に、トップは縦並びに、サイドには足の速い選手を置いて、云々……。

物語表現のみならず、思想表現までもゲームでできるとは！ マリオのカメジャンプやリュウの昇龍拳はもはや神聖な領域に達しているが、ゲームで楽しめるおもしろみは、着実に多様化している。もはや映画的だからといって、それだけで毛嫌いすることもない。だからTSUTAYAで『メタルギア ソリッド2』のトレイラーを借りて「おお、すげえ！」と驚嘆するのが、私にとっての正解だ。

後藤 勝（ごとう・まさる）：文筆家。ほとんど球を蹴る機会は（体力も）ないが競技場観戦とコナミのゲームでサッカー漬け。今回の原稿でもなにかと喩えにサッカーネタを持ち出してしまい、引き出しの少なさを反省。

FF、DQに関して FFⅨは次号（今月号）のゲーム批評を参考にして購入を決めます。FFは、スタッフの「自分が面白いから、ユーザーも当然面白いはず」というスタンスが感じられるのが嫌で、購入をためらいました。（千葉県　ラッキーマニア）

FFとDQが提示した物語ゲームとしての未来――

映像と音、インタラクションがテレビゲームの表現方法で、面白いゲームとは、面白いルールを作るということ

我々が今後のFFシリーズやDQシリーズに望むものは、ユーザーに数多くの情報と発見、そして、人間感情の起伏をテレビゲームとして表現して欲しいということだ。

映像美をさらに追求した消費財としての器の完成

ＦＦは消費財としての映像美を追求し、日本産のＲＰＧを世界に普及させるまでに至った。ＤＱは変わらないことで、ゲームの面白さの本質を提示してくれている。

ＤＱⅦとＦＦⅨをなんの前知識のないユーザーに提示した時、どちらが面白そうだと感じるだろうか？　映像クオリティの高いＦＦⅨに軍配があがると思う。映像と音による視聴効果は、ファーストインパクト時、強烈な印象でユーザーの興味を刺激する。非常にわかりやすい面白さだ。映画というジャンルが今もなお多くのファンの心を捕まえているのは、映像と音の表現がユーザーの心に感銘をもたらすことができるからである。しかし、残念ながら映像と音によるインパクトは、そう長続きしない。一度見てしまったものは、学習され飽きられてしまう。では、なぜ映画は飽きられないのか？

そこに存在するのが、ドラマ性であり、物語としての面白さというわけだ。作品ごとにテーマを変え、人間の感情の起伏を映像で表現することにより、受け手は深い感動を得ることができる。

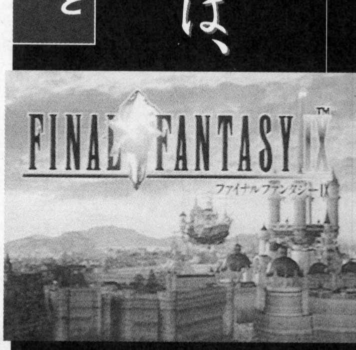
乱暴な話をするなら、ＦＦⅨのシステムは固定で、シナリオを変えていくだけでもＦＦという新しいゲームジャンルとして充分成り立つことができると考える。ただし、制作時間の問題、作品としての時間の長さの問題、販売価格の問題と解決が必要な問題は、山ほどある。ＦＦはすでにこれに近い形は実現できているし、あとは開発者側が、どこまで思い切れるかだろう。

これからのＦＦには、ゲームジャンルとしての確立を求めたい。それはネットワークへの対応ではなく、映像美をさらに追求した消費財としての器の完成を求めてみたいと考えるがどうであろうか？

終わったときの充足感は、面白かった結果のもの

ＤＱⅦのファーストインプレッションで、だれもがビジュアル的に「ショボイ」という印象であったに違いない。この点で、ＤＱⅦはかなり損をしている。それでも売れるのは、過去の作品の実績であり、きっとこれから面白くなるハズだという期待感がプレイを継続させる。

継続して物語を進めていくうちに、自分が物語を作っているという錯覚にとらわれることがある。これを理解した瞬間、ビジュアルは気にならなくなる。むしろ細部まで設定されているものほど、じゃまに感じてくる。画面上の象徴は、簡略化されている、もしくは無いほうが、自分での補完が楽しい。だからこそプレイした人の数だけ物語が生まれていくのである。役割を演じるということはそういうことだ。このような点でＤＱは、遊び手を選ぶといっていい。





その作られた世界での遊び方を開発できなければ、作品の半分も楽しんでいないということになるからだ。これでは面白さを感じられないユーザーも多いのではないか。

RPGと呼ばれるゲームはクイズではない。決まった答えを導き出すための試験問題ではない。プレイの課程が楽しくなければ、ゲームをやる意義がない。ただ達成感を得たいだけなら、別の趣味を見つけたほうがいい。映画や小説、マンガは、見ている時、読んでいる時が一番楽しいはずだ。終わったときの充足感は、面白かった結果のものであって、見終える、読み終えるためだけに手に取っているわけではない。

映画や小説、マンガで人生を学ぶように、ゲームでも人生を学びたい。テレビゲームとは、瞬間的な快楽を求めるだけのものではなく、深く人生の快楽を表現できるものであると信じている。その一端をDQは体言している。だからこそDQは数多くのユーザーに支持され、愛されている。

「ゲームは進化するのではない、時代にあわせて変化するのだ」

今回の特集取材にあたり、この言葉の持つ意味に大変な感銘を受けた。ゲームが持つ面白さの本質は、変化はすれど進化はしない。例えば、トランプが実際のカードを使ってやるのもテレビの画面上でプレイするのも基本的なルールに変わりはなく、遊ぶ形態が変化しているだけでトランプそのものは面白いということ。

テレビゲームはなくなるかもしれないが、ゲームは無くならない。ここにテレビゲームの持つ不安と危うさがある。

映像と音、そしてインタラクションがテレビゲームの表現方法であるならば、これらを使っていかに面白いルールを作れるのかが、面白いゲームを作るということなのではないだろうか？　そして、映像表現と音による臨場感の再現は、テレビゲームを映画と同等かそれ以上のエンターティンメントジャンルとして確立する可能性を秘めている。それらをあらためて感じさせてくれたソフトが、DQⅦであり、FFⅨということだ。

今回の特集である、「物語ゲーム進化の優劣」というタイトルが、非常にそぐわない内容になってしまった。当初、FFⅨの映像表現に対して、DQⅦの画像は、あまりにも不利に思えた。しかし、この着目点を元にした疑問の出発は、今後のテレビゲームに求められる、ある結論を得られたと感じる。それがゲーム批評の求めるテレビゲームが持つ面白さの探求であり、しいてはテレビゲームが文化へと発展する課程への貢献だと考える。

いわゆる日本で生まれたRPGと呼ばれるゲームジャンルは、大きく2系統へと変化し、今もなお変化し続けている。それはテレビゲームとしての面白さの追求であり、その本質は根底で変わってはいない。そして、我々が今後のFFシリーズやDQシリーズに望むものは、ユーザーに数多くの情報と発見、そして、人間感情の起伏を表現して欲しいということだ。この2タイトルだからこそできる、本当の意味でのテレビゲームの確立を21世紀には我々に見せてもらいたい。

※　※　※

ゲーム批評は面白いゲームを遊ぶために、作品を通じてテレビゲームの面白さの本質を分析するとともに、テレビゲームが持つ表現理解を進めていきたいと考える。また、読者にはユーザーの立場から、意見を述べる場所としてゲーム批評を活用してもらいたい。

（編集部）

街みか2000

DQⅦ&FFⅨ

最終回

物語ゲーム進化の優劣

そして彼は伝説となった……
通算5回目の最終回です。

と、いうわけで四度いや五度このコーナーの幕を引くことになりました。なんという か創刊以来ずーっと読者アンケートと戦ってきたようで、実は結構何度も仕切直しをしたり、間があいたりしているんですね。ちょっとここで振り返ってみると、

①街でみかけた（1～3）
②続・街で見かけた（4～14）
③街で見かけた3（15）
④街で見かけた2.5（16～20）
⑤街みか2000（29～35）

わずか一頁の企画にも**これだけ浮き沈み**、いや歴史があるとは書いた本人もすっかり忘れておりました。皆さんはどうですか？　何か記憶に残った回はありましたか？

小野さん的には特に31号の「小野山下清」改め「小野巨人さん」が近所の公園の若奥様方にミョーに好評だったのが複雑な気分でした。

そんなこんなで頭を丸めて編集部から出奔した小野さん。でも**なんだか抹香臭い**のはテレビゲームの僧侶だから。そう、彼は全世界の人々にゲームの面白さを布教する伝道師、小野ザビエルさん（38歳・独身／最後まで独身）なのです。東に「最近RPGなんてかったるくて遊んでられねーよなー」なーんていう困ったちゃんがいたら右手の**ホーリーラブラブメイス**で一撃改心させ、西にゲームバランスが極悪だと泣く子供がいたら、左手の**ホーリーラブラブ技表**で裏技を教えてあげる。それがこれからの小野ザビエルさんの生き方。だからなんだと言われると**これが芸風**だとしか言いようがないのが辛いところですが、そんなことはここまで読んでくれている方には、とっくにおわかりですよね。

とかなんとか言っている間に、もう紙幅がなくなってしまいました。いつかはあなたの住む町に行くかもしれませんん～♪　などと歌いながら、『ウルトラマンタロウ』の最終回の東光太郎のように、小野ザビエルさん（38歳・独身／5度あることは6度ある……のか？）でした。ありがとう小野さんそして5回目のさようなら。

（続かない）



人知れず編集部を出ていく小野ザビエルさん。


これがホーリーラブラブメイス。フェルト布製なのは内緒。


人生にけつまずきけつまずきけつまずき（自由律俳句）。一句残して旅立つ小野ザビエルさんでした。

今回使用したコスチュームをプレゼントします。欲しい人は編集部まで。

♠日本シリーズがON対決になれば「あぶさん」は何本ホームランを打つんだろうか（福岡県　辛子明太男）

♥ゲームキューブのとっては、ばくさんの鞄みたいですね。（京都府　なんなん何だろう君）

すごいコスプレ烈伝！

好評発売中！　南敏久・著　1280円＋税

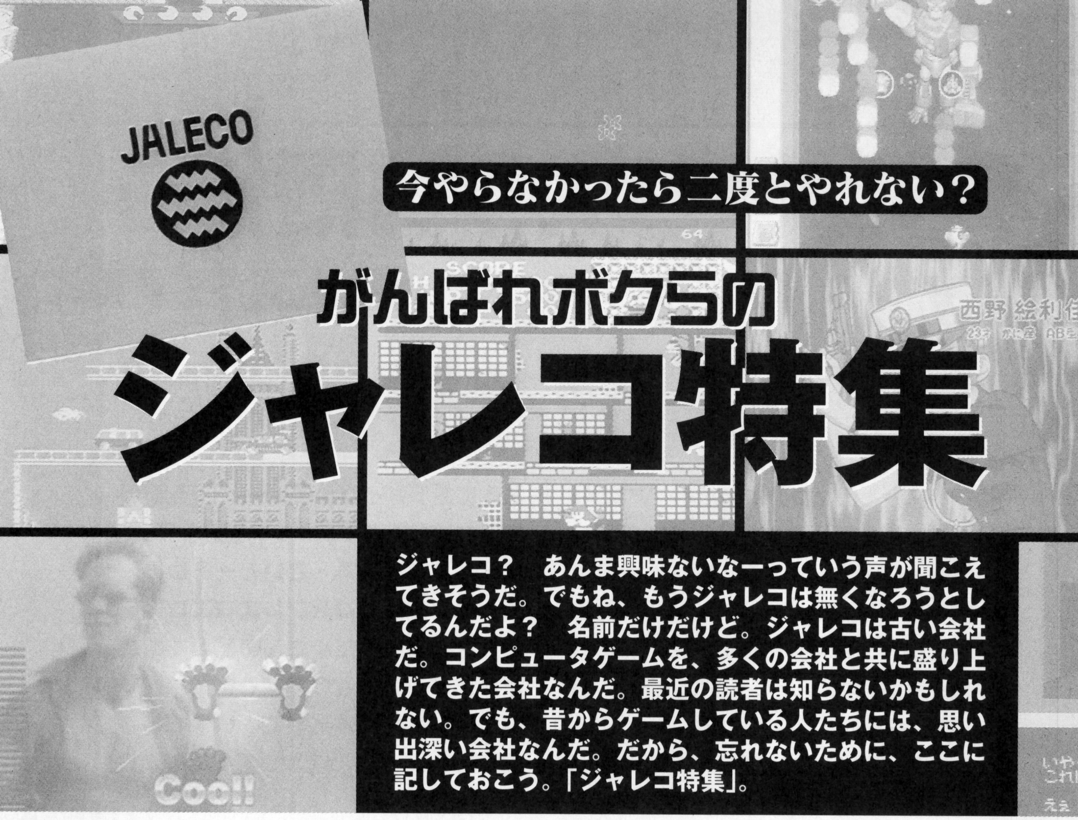
世界初!?　アニメ、ゲーム系キャラクターのコスプレAVカタログ集！

ついに出た出たついに出た！　アニメ、ゲーム系キャラクターのみのコスプレを扱ったアダルトビデオレビュー集『すごいコスプレ烈伝！』。本誌で好評連載中「エロの星の名の下に」の南敏久先生が38本＋αを一挙に公開！　他にも「大手コスプレアダルトメーカー・シャトルジャパン、GIGAに突撃取材」「カリスマコスプレイヤー・ルーク＆みちるにお下劣インタビュー！」「秋葉原で見つけた面白オナグッズ紹介」「南敏久・がっぷ獅子丸・さいとーあゆみ・ウガニクの異色コスプレエロエロ座談会」などと盛りだくさんの記事でお送りします。同著者の『すごいエロゲー烈伝！』の姉妹本として、いやむしろ穴兄弟本として買ってやってください！

ビデオに登場する作品

新世紀○ヴァンゲ○オン
ベ○ーマン
カー○キャプター○くら
ス○リート○ァイターII
機動戦○ナデシ○
魔○少女プリティ○サミー
キュ○ティ○ハニー
デ○ドオ○アライブ
とき○きメモ○アル
サ○ラ大戦
美少○戦士セーラ○ムーン
Pia○キャロット○ようこそ!!2
トッ○をねらえ！
サ○ライ○ピリッツ
etc





今やらなかったら二度とやれない？

がんばれボクらの ジャレコ特集

ジャレコ？　あんま興味ないなーっていう声が聞こえてきそうだ。でもね、もうジャレコは無くなろうとしてるんだよ？　名前だけだけど。ジャレコは古い会社だ。コンピュータゲームを、多くの会社と共に盛り上げてきた会社なんだ。最近の読者は知らないかもしれない。でも、昔からゲームしている人たちには、思い出深い会社なんだ。だから、忘れないために、ここに記しておこう。「ジャレコ特集」。

今蘇る怪作の歴史!? その真の姿を見よ!

ジャレコが買収された。8月のことだ。何号か前「ゲーム批評」では、データイーストの和議申請に伴い特集を組んだばかり。またしても、聞こえてきた老舗メーカーの経営難。そこで今回は、懐古と応援の意を込め、「ジャレコ」を再認識する特集をしたい。

読者はジャレコをどういう会社と認識しているだろう。クソゲー？　パクリ？　最近だとギャルゲー？　正直、あまりいいイメージを持っていない人も多いはず。しかし、それは一面に過ぎない。

ジャレコは、'71年に創業された（当時の社名は、（株）ジャパンレジャー）。'78年に『トラ・トラ・トラ』※でアーケードゲームに進出。'83年に社名を（株）ジャレコに変更した。古い時代より、コンピュータゲームと共に歩んできた会社なのだ。長い歴史において、一目に値する作品も数多く作り出してきている。さあ、ジャレコの（黒？）歴史をごらんあれ！

ひっそりと静かに 買収のニュースは報道された……

8月10日、ジャレコは、香港最大のインターネット企業「パシフィック・センチュリー・サイバーワークス」との資本・業務提携に合意した（9月6日施行）。つまり、ジャレコは他の会社のものになってしまったのだ。社名も変更する予定。その名も「パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン」。もう「ジャレコ」という独特の作品を生み出してきた会社の名前はない。

この買収のニュースは、各メディアで非常に小さく報道された。ジャレコという会社の位置付けを考えれば、違和感もない。しかし、アーケードゲーム黎明期より、作品を供給してきた会社の最期（少なくとも社名は）にしては、寂しいではないか。吸収され、社名が変わってもジャレコはジャレコであり続けるのだろうか。今後の動向を見守っていきたい。……コラコラ、そこ！　興味ないという顔をしないように!!

※『トラ・トラ・トラ』——偉そうに最初期作品として記したが、どんな内容だか分からない。スミマセン。だれかおせーて。

ジャレコをとりまく業界の本音

「ジャレコ、買収さる」のニュースが報じられた際、株式市場は盛り上がったようだが、ゲーム業界の反応は実に冷ややかなものだった。「いまさらジャレコが買収されたって別にねぇ……」そんな声が業界のあちこちで聞かれた。

それぐらい近年のジャレコの評判は地に落ちていた。ヒット作となった『VJ』や『ステッピングステージ』などは、音ゲーブームに便乗した感は否めない。また、ドリームキャストで発売された『CARRIER―キャリアー』もどこかで見たようなゲーム内容&ストーリーで、オリジナリティが高いとは決して言えないものだった。

先の買収報道の際、「代表作として『燃えろ!! プロ野球』や『スーチーパイ』シリーズなどがある」と紹介されたことからも分かるように、ゲームメーカーとして長い歴史がありながら、功績と言えるほどのゲームをあまり生み出してないことが悲しい。

今にして思えば、ジャレコの黄金期はファミコン初期の頃だったのではないか。『フォーメーションZ』『忍者じゃじゃ丸くん』『シティコネクション』など、実に個性的で魅力的なゲームをジャレコは世に送り出していた。そういった独自のゲーム作りを続けていれば良かったのだが、'90年以降、特にここ数年のジャレコ作品にはどれもオリジナリティが感じられなかった。そんな魅力のないジャレコが買収されても、別にどうってことない……そうした共通認識がゲーム業界の冷ややかな反応の裏に存在したと言える。

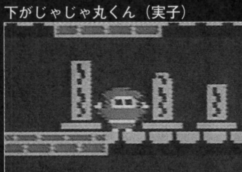
今後もジャレコは、ゲーム開発を続けていくとのことだが、買収した会社がネットワーク事業をメインとしているため、おそらく通信サービス業務の比重が増えていくことだろう。ゲームファンとしては、ぜひともゲーム制作を続けていただきたい。かつて黄金期に見せた燃えるジャレコ魂を復活させてくれるのならば……という条件付きではあるが。(真鍋勇一)

知らないようで知ってるようで知らないジャレコゲーム代表作

'78	トラ・トラ・トラ(AC)
'82	ノーティボーイ(AC)
'83	エクセリオン(AC)
'84	フォーメーションZ(AC)
'85	シティコネクション(AC)
	フィールドコンバット(AC)
	忍者くん(FC)※
'86	アーガス(AC)
	モモコ120%(AC)
	忍者じゃじゃ丸くん(FC)
	ミシシッピー殺人事件(FC)
'87	エクセライザー(AC)
	サイキック5(AC)
	ぶたさん(AC)
	銀河任侠伝(AC)
	燃えろ! プロ野球(FC)
'88	P―47(AC)
	伊賀忍術伝(AC)
	武田信玄(AC)
	魔魁伝説(AC)
'89	ザ・ロード・オブ・キング(AC)
	ビッグラン(AC)
	プラスアルファ(AC)
	天聖龍(AC)
'90	シスコヒート(AC)
	ロッドランド(AC)
	燃えろ!! 柔道WARRIORS(FC)
'91	E.D.F(AC)
	ファンタズム(AC)
	怒りの要塞(GB)
'92	BOTSS(AC)
	ビッグストライカー(AC)
	ラッシングビート(SFC)
'93	アイドル雀士スーチーパイ Special(AC)
	早押しクイズ王座決定戦(AC)
	DEAD・DANCE(SFC)
	ラッシングビート修羅(SFC)
'94	アイドル雀士スーチーパイII(AC)
'95	ゲーム天国(AC)
	テトリスプラス(AC)
	アイドル雀士 スーチーパイRemix(SS)
'96	スーパーGT24h(AC)
	アイドル雀士スーチーパイII(SS)
'97	ファンタステップ(PS・SS)
	忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖(PS)
'98	スーチーパイアドベンチャー ドキドキナイトメア(PS・SS)
	アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版(SS)
'99	VJ(AC)
	アイドル雀士スーチーパイIII(AC)
	ロックントレッド(AC)
	ステッピングステージ(AC)
	アイドル雀士をつくっちゃおう(DC)
	バトル昆虫伝(PS)
	アイドル雀士スーチーパイ シークレットアルバム(AC)
'00	ステッピング3スペリア(AC)
	ロックン3(AC)
	ロックンメガステージ(PS2)
	ステッピングセレクション(PS2)
	CARRIER―キャリアー(DC)



上が忍者くん(養子)
下がじゃじゃ丸くん(実子)



※『忍者くん』のアーケード版はUPL作品です。

ゲーム批評への意見　表紙が最高です。吉松ぅ〜〜。(滋賀県　苗村)

吹きつける砂粒が、心に刺さる……

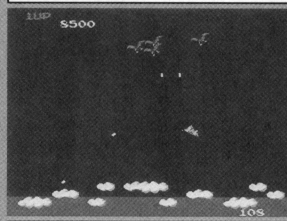
ジャレコ愛の名作劇場

ああジャレコ……我らは君の名を忘れない。地上に降臨した名作たちと共に……。というわけで名作ジャレコゲームを一挙公開！お星さまアタック！

名作ジャレコゲー①

エクセリオン

ジャンル：STG／機種：アーケード／発売年：'83年



写真はＦＣ版です

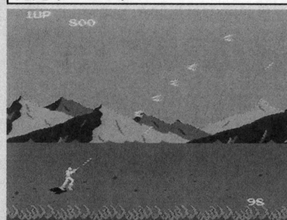
当時としては、かなり色鮮やかな画面だった……と思う。

ジャレコが誇る初期の傑作シューティング、それが『エクセリオン』だ。言ってしまえば『ギャラガ』（ナムコ）の亜流だが、慣性のついた自機の動き、左右無限スクロールのフィールドなど、オリジナリティがないわけではない。連射できるが弾数制限のある連発砲と、連射がきかない二連砲を使いわけて謎の飛行物体（戦闘機・円盤・恐竜？）を撃墜していく。とにかく慣性のついた自機が扱いづらく、急に止まれないので、頻繁に自ら敵弾に突っ込む事態が起こる。なかなかシビアなゲームだが、画面をいっぱいに使ったダイナミックな戦闘は、有無を言わせぬ面白さがあると言える。

名作ジャレコゲー②

フォーメーションZ

ジャンル：STG／機種：アーケード／発売年：'84年



写真はＦＣ版です

変形のギミックは面白いと思ったが、内容はものすごく単調。

『フォーメーションＺ』だ。当時のロボットアニメに影響を受けたと思われる横スクロールＡＣＧ。自機ロボット「イクスペル」は普段は歩行形態だが、ジャンプボタンを押しっぱなしにすると飛行形態に変形できる（この辺がフォーメーションなのか？）。

ゲームとしては恐ろしく地味だが、大気圏を飛び出して月面（？）で展開するバトルや、自機が溜め撃ちできるところは『Ｒ・ＴＹＰＥ』の先取りといえる。また、敵弾をすべて打ち消せるなど、細かい部分にもこだわりが見えた。その功績（？）が認められ、後に『ゲーム天国』（後述）で「イクスペル」の改良型ロボが登場する。

名作ジャレコゲー③

燃えろ!!　柔道WARRIORS

ジャンル：SPG／機種：ファミコン／価格：￥5,600／発売日：'90年6月29日



燃えろ!!　シリーズ第5弾。以降、野球以外は「燃え」てない。

シドニーオリンピックの開催を記念して、前代未聞空前絶後のジャレコ製柔道ゲームを紹介しよう。柔道をどうやってゲームにしたのか興味あるところだが、要は『つっぱり大相撲』のようなシステムだった。ボタン連打とレバー操作でチャンスゲージを溜め、ゲージが溜まったところでコマンド入力すると技が出る仕組み。

大内刈り、上四方固めといった実在の技が使える一方、ゲームならではのトンデモ必殺技も用意されている。投げられた相手が大の字になってクルクル回る「大車輪投げ」や、吹雪に吸い込まれる「吹雪投げ」など。バカゲーとしても遊べる一本！（柔道なだけに）

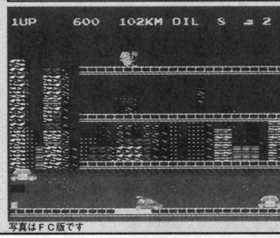
ゲーム批評への意見

コジマシネマは毎号楽しみにしていた。ゲームばっかりしていて狭いところへいってしまいそうな自分に、別の視点を与えてくれた。（岡山県　うどん）

名作ジャレコゲー④

シティコネクション

ジャンル：ACG／機種：アーケード／発売年：'85年



写真はＦＣ版です

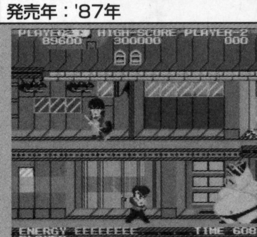
きらびやかな画面が印象的。でもゲームは激ムズだった……。

ホンダのシティ（に似た車）に乗って世界各国を巡り、道路を塗りつぶしていく（?）一風変わったアクションゲーム。ゲーム画面は四段重ねの道路といった感じになっており、上下移動はジャンプで行う。車がジャンプしたり、空中で方向転換できるといったアイディアは斬新だった。敵キャラとしてパトカーが登場するのだが、それよりも怖かったのが道路に突如出現するネコ。ネコにぶつかると「ネコ踏んじゃった～」のメロディが流れて1ミスとなる。実にやるせない瞬間だ。BGMも印象的なこの作品、独特のムードとゲーム性を持った屈指のジャレコゲームと言えるだろう。

名作ジャレコゲー⑤

銀河任侠伝

ジャンル：ACG／機種：アーケード／発売年：'87年



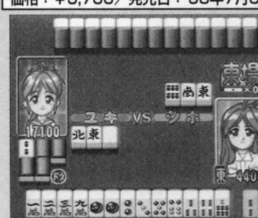
人気マンガやテレビのパロディが、そこかしこに隠されていた。

いろんな意味で衝撃的だった傑作パロディACG。さらわれたクリスちゃんを助けるため、ヤッちゃんがドスを持って立ち上がる！　宇宙の果てまで飛んでいく！　もうバカバカしくて最高。ゲーム中に様々なお遊びが仕掛けてあって爆笑。入浴中の女の子を覗くとヤッちゃんが「ムフフ」と言ったり、矢吹丈（のような）キャラにクロスカウンターを食らうとゲームが一瞬止まったり……。果てはゲーム中に、当時のジャレコCMまんまのアイキャッチが入る！（それによればジャレコのキャッチフレーズは『頭を科学する』だった）……とにかく愉快なギミックが満載で、理屈抜きに楽しめた。

名作ジャレコゲー⑥

スーチーパイ シリーズ

ジャンル：TBG／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,700／発売日：'93年7月31日・他



写真はＳＳ版です

園田健一氏によるキャラの魅力が爆発。人気もうなずける。

ジャレコ後期の顔となった感のあるシリーズ作品。記念すべき第一作はSFCの『美少女雀士スーチーパイ』（このタイトルが時代を感じさせる）。続いてアーケードで『アイドル雀士スーチーパイ SPECIAL』をリリース。声優の起用&美麗なアニメ（&脱衣）がウケて大ブレイクする。その後、続々とシリーズ作が発売され、'95年のセガサターン版発売以降は主にコンシューマで発展していった。とにかく制作者の気合いが尋常でなく、脱衣麻雀の範疇を遥かに超えた独自の路線を追求していったのが人気の秘密だろう。シリーズ最新作は、DCの『アイドル雀士をつくっちゃおう』。

名作ジャレコゲー⑦

ゲーム天国

ジャンル：STG／機種：アーケード／発売年：'95年



写真はＳＳ版です

あらゆるところにパロディ化された「なにか」が隠されている。

『ゲーム天国』の内容はズバリ、ジャレコ版『パロディウス』だ。ジャレコゲームのキャラやパロディ満載のコミカルな縦スクロールSTG。純粋にシューティングとしても十分に楽しめるが、濃厚なマニア・オタク指向の高い作品としても話題になった。

パロディのネタとなっているのは自社作品だけではない。たとえばシューティング面は丸ごと『レイフォース』（タイトー）のパロディ。その他にも『ドラクエ』『ときメモ』『R-360』などが元ネタとして使われている。

ある意味でジャレコの集大成とも言える作品なので、機会があれば、ぜひプレイすることをオススメしよう。

ゲーム批評への意見　先月号のダイスの記事はかなり面白かったです。ああいう知的好奇心を満たしてくれそうなゲームがもっと出るといいんですけど。（東京都　tyke）

ジャレコに捧げる ゲーム批評ライター 一口コメント

「株価がセガの倍とはいくら何でも」
「『燃えろ!! 草競馬』は?」
（吉田龍司）

「ファールした次の球は、どこへ投げてもストライクというルールを採用した世界初の野球ゲーム」
（村井良介）

「マルチメディア・トゥナイト2・ジャレコ」の業界三題噺でしょう。
（小野憲史）

「柳の下のどじょうゲッター」
（がっぷ獅子丸）

「うわぁー、ジャレコ株買っておけばよかったよ」
（閑人：燃えプロゲッター）

「ゲームにCMをぶちこんだ『銀河任侠伝』」「MSX2台乗せた『ぶたさん』」
（橋本和明）

「じゃじゃ丸くん」、「密かに性能がいい水槽」、「ビールサーバー」、「コナミとケンカ」、「スーチーパイ」
（加藤羅刹）

ジャレコ「燃えろ」コラム①
副業のうまさが買収につながった?

なぜジャレコは買収されたのか。その理由を巡って様々な噂が流れた。中には「副業のビアサーバーの売れ行きが良かったから」という推測もあった。

ジャレコが今年夏に発売した家庭用ビアサーバーが「ビアパーティー」。家庭でビアホールで飲むような泡立ちのいい生ビールが味わえ、その上、コンパクトで手軽に持ち運び可能といった特徴があり、この夏の猛暑も手伝ってかなり売れたらしい。

また、ジャレコの副業で有名なのがアクアリウム。熱帯魚などを飼育する水槽セットである。これが熱帯魚マニアの間でなかなか好評。そのジャンルの筋では「ジャレコといえばアクアリウムメーカー」というイメージが定着しているという。

副業でも頑張っていたジャレコ。他の大手メーカーのように、「映画産業に手を出して大失敗」というようなことはなく、なかなか堅実な経営を行っていたと思われる。ジャレコは今回の買収で、ネット事業にも力を入れるという。もしかするとゲームが副業になるのかも知れない……。

ジャレコ「燃えろ」コラム②
ジャレコ、その作品性

ジャレコの歴史を一言で説明するならば「創造と模倣」だろう。ジャレコゲームに、オリジナリティの高い作品は少なくない。アクションゲームに戦略性を持たせた『フィールドコンバット』、豚たちが爆弾を投げ合う破天荒な『ぶたさん』、そして先に紹介した『シティコネクション』『銀河任侠伝』など、傑作とまではいかないがどれも印象的で価値ある作品だ。

そうした画期的なゲームを生み出す一方、どうしても模倣作としか思えないものも存在した。具体例は挙げないが、落ちものパズルが流行ればパズルゲーム、格闘ゲームが流行れば格闘ゲーム……といったように常にブームに便乗しようとしていた感は否めない。

そして音楽ゲームブームが到来するや否や、すかさず発売された『VJ』は、コナミの提訴という一大事件にまで発展。悪い意味でジャレコの名を有名にしてしまった。

正に創造と模倣の交錯――ジャレコの歴史はゲーム業界を必死に生き抜く中小メーカーの象徴とも言えるだろう。

ゲーム批評への意見
いまの読者コーナーは、読者にケンカを売っているようで傍から見ている分には、非常に面白いです。がんばれ、獅子丸センセイ！　がんばれ、読者!!（北海道　斉藤章道）

なぜ、そこまでするのか!?

『燃えろ!! モエプロゲッターズ』HP管理人インタビュー

ジャレコの珍作『燃えろ!! プロ野球』(だけ)を2500本以上収集している、ネットで名高い「閑人」氏にお話を聞いた。

――なぜ『燃えプロ』を集めたのですか？

閑人：就職活動でゲームプランナーを目指したものの、その夢破れた私は、人気のあるホームページを作ることで見返してやろうと思いました。今思えば、単なる自己満足なんでしょうが……。で、何のページを作るか悩んでいました。趣味であるゲーム関連のもの、特に愛する「ファミコン」関連のサイトを作ることまでは簡単に決めたんです。しかし収集に関しては、すでにFCソフトコンプリート間近というような、すごいサイトが多数存在しています。それを考えると、誰もがやってない「自分が第一人者」になるものを作らねば、人気サイトへの道は拓けないだろうと考えました。そこで逆転の発想で思いついたのが、プレミアなんかではなく、誰も欲しがらない同じモノをひたすら集めようという企画でした。その誰もいらないものの中から、なぜ『燃えプロ』を選んだのかといえば、

①どこの店でも大量に在庫を抱えていて、安く売られている。

②FC世代の人なら誰でも知ってる抜群の知名度。その知名度も名作としてではなく、バカゲーとしての知名度である。

という、まさにこの企画に合うゲームソフトだと思ったからです。

このように、雑誌社からインタビューを受けるという夢が実現したということは、企画として大成功であったと思っております。

――『燃えプロ』を集めて、良かったこと、悪かったことはありますか？

閑人：先ほども書きましたが、この上ない自己満足が得られました（笑）。他にも全国のいろいろな方と知り合えたり、地方のファミコンショップを案内してもらったりと、今まででは絶対に得られない数多くの出会いがあったことが、良い点だと思います。逆に悪かった点は、やっぱりお金。『燃えプロ』の代金だけで20万の出費。それにショップまでの交通費やガソリン代を含めると、使ったお金は30万以上……。貧乏な現状を思うと泣きたくなります（笑）。

――『燃えプロ』収集で体験した、変わったお話はありますか？

閑人：お店のワゴン内にある『燃えプロ』を全部持ってレジに並んだ時の、店員の驚く顔が楽しみです。こっちもかなり恥ずかしいですが……。あと何度か店員に「あ！あなたはもしやホームページで『燃えプロ』を集めている方ですか？」と聞かれた時は、すごくうれしかったです。

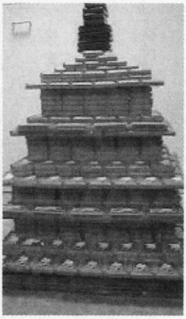
それと、ホームページを見た方から教えていただいた話なんですが、大阪のとあるファミコンショップでは『燃えプロ』だけをまとめてセットで売っているそうです。

――ジャレコ買収のニュースに関する率直な感想は？

閑人：最初に思ったのは、小市民的な意見ですみませんが、最近株にこっているので「ジャレコ株買っておけばよかった」ということです（笑）。あと、ジャレコの社員の方からは、公式にも個人的にもメールを頂いたことがあるので、その方々がどうなってしまうのか心配です。あと、本社ビルはどうなってしまうのでしょうか？ ホームページにも書いてありますが、集めた『燃えプロ』で本社ビルを囲んでドミノ倒しするのが、このサイトの最終目標（？）なので、なんとか残してほしいものです。

――今後のジャレコに期待することは？

閑人：ゲーム業界を目指した者なので、いろいろとゲーム業界に関する情報は集めておりました。そんな私の耳に入ってくるジャレコの情報は「堅物でシャレのきかない会社」というのが、一般的なゲーム業界におられる方々からの意見でした。しかし、数名のジャレコ社員の方とのメールを通した会話では、そんな噂など信じられないくらいシャレの通じる素晴らしい方々でありました。そんな方々がおられ、『スーチーパイ』や『ステッピングステージ』といったコミカルなキャラクターや時代の先端をいくゲームを作れる会社が、そのような評価を受けるところだとは私は信じたくありません。「ジャレコ、買収されてから評判良くなったよ」という声が聞こえてくることを、ジャレコファンのひとりとして心よりお待ちしています。



これは1500本収集記念で作った「五重の塔」。他にもHP上には、『燃えプロ』のソフトで作った作品、その収集の軌跡など、見応えある（笑える）企画が揃っている。

PROFILE

閑人（ひまじん）

名古屋在住のファミコン世代に生まれた25歳。他人よりちょっと『燃えプロ』を愛している以外は、どこにでもいるごく普通のおっさんだ。表の仕事はごく普通のサラリーマン。実は野球ゲームはあまりやらない。

ジャレコ特集総括 燃えろ!! 燃えろ!! でジャレコは燃え尽きたのか？

ジャレコ特集、あなたの心にはどう響いただろう？ 正直、痛いとこをつつく部分もあったことは、ご勘弁を。良いも悪いも、いろいろ思い出してしまうのが、同社の特色ともいえるのだから。ライターさんと話しても、年がそう違わないこともあり、「昔のジャレコは味があった」というような話題になってしまった。まぁ、単におっさんなだけか（笑）。紹介した作品以外にも、味のある作品は多いのだが紙面が足りない。旧ジャレコが生み出したそんな作品を、新会社となっても作りだしてくれることを願って特集の幕を閉じよう。『ビッグチャレンジ』ジャレコ!!



自分たちがキャプチャーされてしまったのね……。

燃えろ!! プロ野球（SPG） メーカー：ジャレコ／機種：ファミコン／価格：￥5,500／発売日：'87年6月26日

名越武芸帖 スペシャル対談

（株）アミューズメントヴィジョン
名越 稔洋
VS
（株）ドリームファクトリー
石井 精一

今回は名越武芸帳スペシャルとして、かつて共にゲームを作り、現在は社長という同じ立場になったドリームファクトリー石井精一氏を迎えての対談をお送りする。昔話から始まり、面白いものを生み出す組織の在り方まで、久々に会った二人の話は尽きない。

セガAM2研時代の先輩・後輩

石井（以下、石）：このビル初めて来ました。

名越（以下、名）：そうだろうね。実は今回、対談があるからって、数年ぶりに電話して焼き肉屋で会ったんだよね（笑）。

——そうでしたか。お二人はなぜセガに入社されたのですか？

石：ナムコは入るの難しいと聞いていたので受けなくて、任天堂とコナミは受けたけど落ちちゃって、セガに受かったという感じです（笑）。

名：そう。僕も、もともとセガ志望じゃなかったな。その点は二人とも一緒でしょう。ナムコは書類選考で落ちたな。任天堂は入社案内を取り寄せたら、京都しか勤務地がなくて、受けるのやめたしね。

——その頃のセガの様子、二人の関係はいかがでしたか？

名：僕が'88年入社で、1年先輩になるのね。ちょうどその頃セガは『R—360』とか出してて。筐体バブルが行き着いた頃だったね。ゲームも2D中心から3D表現のできる基板、CGボードが出てきて、そちらへ行く可能性もあるんじゃなかろうか……いや、ない（笑）、なんて言いあっていた頃だったな。

石：とても1年先輩には見えなかった。すごく古くからセガにいるような雰囲気を醸し出してましたよ。結構文句は名越さんに言ってました。いい先輩だったんですよ。

名：僕が管理系の仕事をしていた関係上、当初から上司と部下でしたけど仲は良かったよね。当時のAM2研の奴らとつるんで、よく飲みに行ったり、ボーリングしたり、ビリヤードしたり……。

石：三船さん、岡安さん…、みんな今一線でゲーム作りしてる人達ですよね。セガ以外の会社にも勤めましたけど、あの頃のようによく飲んで遊んだことはなかったなあ。いい思い出ですよ。

名：あの頃の集団で交わされた文化や話した会話は独特だったね。セガの中でもちょっと違ったコミュニティでよかったよね。

武芸帳に石井くんの影響大

名：石井くんって、とにかく物作りに純粋で、当たり前のことをきちんと主張する人。言うことにいちいちうなずけた。現場の意見を言えて羨ましいと思ったこともあったなあ。それは僕だって言いたいよ、と。今ゲーム批評で書いていることの半分以上は部下から学んだことなんだけど、その中でも石井くんから得た影響は大きい。石井くんはマーケティングには全然無関心だったんだよね。ある時、ゲーセンで『スターブレード』をクリアするのに相当つぎこんで、エンディングまで行ったら、石井くんは怒ったんだよね。『なんでこんな短時間で終わるのか』って。

石：僕は当時はくるならこいって思いでゲームしてますから。スポーツをしている感覚に近い。『鈴鹿GP』や『ウイニングラン』に比べたら、あまりにもあっけなかった。

名：その時、ああ、ゲームって人によって燃える角度が違うなっ

て、認識出来たし、ナムコのゲームがすごいっていうのも彼を通じてわかったもの。

―お互いが担当した『デイトナUSA』や『バーチャファイター』にはどんな見方をしていました？

石：僕は何でこんなことやっているの!? って感じで、最初の頃は名越さんがやっている『デイトナ』が羨ましかったですね。モデル2を使って、テクスチャーを貼れるところなんか。

名：そうかな。当時はメンバーからして、そんなに期待されていたとは思えないけど（笑）。僕は石井くんのやっている『バーチャファイター』が面白そうにみえた。

石：何しろアメリカまで行ってモデル2の研究をしたのに、僕には使わせてくれなかった。

―『バーチャファイター』の一作目はモデル1でしたものね。

石：基礎研究の頃は、わけがわからなかったんですよ。だって人が本当にリアルタイムで動かせるのかというところから手探りで作っていましたから。『バーチャレーシング』のピットクルーが動いているようなシャキシャキした動きしかしなくて。ところが、冗長でたるいモーションを、軽く作り出していく頃から俄然面白くなってきました。

名：そうだね。昼休みに『ストリートファイターII』をやって比べたりしてたよね。

石：必殺技が出たほうがいいのかなぁ…なんて迷ったり、ドラゴンボールのように地面が割れて光線がでた方がいいんじゃないか？ なんて試行錯誤していました。

名：ボタンでガードするかどうかでもめたりしたよね。プレイヤーの操作性の馴れを優先するか、新規性を求めるか。結果的にはボタンでガードで正解だったよね。

二人が考えるゲームの面白さ

―お二人とも代表作に格闘アクションゲームがありますが、作っていく上でどこが肝だと思っていますか？

名：僕はやっぱり、ゲームって人がプレイするものだから、人型であることが動物やメカなんかより、感情移入しやすいと思うんですよ。そしてやはり人間が泣く、笑うといったコミュニケーションしていることが一番高いレベルだと思います。すごく人間型がビシッときやすいものがいい。その上でどうプレイヤーにわかりやすく提示していくかだけでしょう。

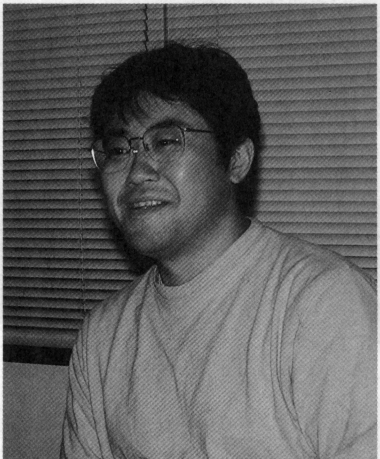
―よく『バーチャファイター』はやられると痛そうと言われましたよね。

石：言われるまで意識してませんでした。痛そうなキックややられたモーションもたくさん作りましたけど、実はそれほど僕自身にこだわりってないんですよ。当然こんな感じなんじゃないかな、というところから作りました。そこに試行錯誤ってないんです。

―では、二人のキャラクターが単にパンチ、キックするといったところから作ったのですか？

名：そうですね。

石：僕ね、最初に作ったモーションって覚えているんです。ハイキックです。朝来てハイキックを作ってみようと思って、出来たのが昼頃です。1つのモーションが3時間で出来るから、1日に3モーション出来るなって思いました。プロジェクトが終わるまでにいく



石井精一（いしい・せいいち）
1967年生まれ。'90年セガ入社。『バーチャファイター』の開発を手がけた。3D格闘アクションゲームの第一人者といえる。1995年（株）ドリームファクトリー設立。『トバルNo.1』『エアガイツ』を制作。最近の趣味は料理。なぜならゲーム制作と違い、結果が早く出るのがいいらしい。

ゲーム批評への意見　発売されるソフトの本数が多くなっているのだから、「プチ批評コーナー」とか作って取り上げるソフトを多くすべき。あと、依然批評したゲームの再評価もありかと……（千葉県　カベジマイサム）

つ出来るかって計算したことも覚えてます。ああこれで一人で出来るから、一人で全部作ろうって思ったんですけど（笑）。最後は皆で作り始めちゃって……。

——その頃にはインタラクション部分は出来ていたんですか？

名：う～ん、その辺は何と言うかな。キャラクターゲームをやったことのない部署だったので、捉え方がそれぞれ違っていた……。それだけに集中する部分も通常のゲームとは違っていたんで、結果として面白いものが副産物的に出来ちゃったのかもしれないね。モーションにしても、途中で組み手の面白さ的なものになってくるじゃない。技を出して、受けて。それぞれの作業として持っていたものが、混在してどうなっていくのかという……。実は僕はその頃からすごく悩みだしちゃったのね。

石：そうですね。技の数も膨大でわけわかんなくなって……（笑）。

名：そうだね。映画の役者の動きをゲームで再現しようとして分業して作るのに、組み合わせるとうまくゲームではかなえられないとか。かなえるためには、プレイヤーに強制的に何かやらせなくてはいけなくなってしまう。そういうわけにはいけないし……。たまたま技がはまることがあればいいけど、それは今気持ちいいんであって、継続的に何かやらせようとしても難しい。まあ、こういう考え方自体が、インタラクティブなゲームにおいては、シバリ過ぎなんだろうけど。

石：個人的には、モーションやら組み手やら全部バーンと作って「じゃあ、これで遊んで」みたいなのが、楽でいいです。調整は本当に苦労するんです。

——でも、プレイヤーもある程度味付けしてもらわないと十分遊べないというか。鍋屋じゃないんだし、素材だけ並べられても……。

石：最初の頃はそんなものでしたよ。巴投げしてすぐ落ちるけど、これをもっと高く投げて落としたら空中コンボ出来るよなって……。何も検証せずそのままに放り投げておいたりして（笑）。

——プレイヤーは、ちゃんと空中コンボしていますよね。でも、そんな風に作り手が思っていた以上のことをプレイヤーが発見してくれるというのは、作り手にとっての醍醐味じゃありませんか？

名：そうですね。多分、無責任に入れておいたデータって、意外と多いんですよ。まあ、バグになるとヤバイので、紙一重なんですが。

石：そう、バグになって、痛い思いもしましたから。その辺は、最近作るとき、気をつけるようになってしまった（笑）。

——サービスが行き届いたって感じですか？

石：そこって、どうなんでしょう？ どっちがいいんですか？

名：う一ん、ゲームって他業界と違って、若干基準が甘いところがあるけど。メーカーの持つモラルって何だろうと今だに悩みますよ。当時から悩んでいたけど、10年たっても結論はでません。どちらかと言えば限られた時間の中で問題がないであろうと思えたら、開放的な方にいくんですが。まわりに、どう使われるかわからないものは、ゲームに入れないという人もいますし。その場合「これは意味がない」って言われるんですね。意味がない意味って何なんだよってところでよく議論します。僕は意味があるから入れてるんだよ。じゃ、

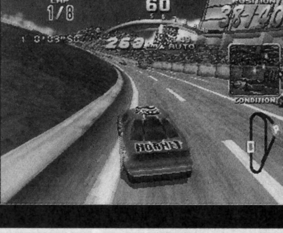
名越氏の作品

代表作①—バーチャレーシング



この作品で鈴木祐氏に師事したことが、名越氏に多くの影響を与えた。

デイトナUSA——代表作②



車の挙動、ドリフトの動きなどリアルとゲームの統合を果たした作品。

その意味を明確に言ってみろとなると、うまく言えなくて、雰囲気だよ、雰囲気みたいになっちゃってね。これは、最終的にはゲームを作る人の気質によるのかもしれませんね。

——その辺どうなんですか？　出来るだけゲームが破綻しなければ、何でもありですか？

石：僕は『バーチャレーシング』の時、脇道が作りたくてしょうがなかったんですけどね。結局最終的に閉鎖しちゃいました。

名：難しいですよね。理想的な言葉で言ってしまえばプレイヤーに、自由度が高く、開放的にみえるゲームがいいんじゃないかな。

——お釈迦様の手の平状態？

名：うん。それが究極かな。

——今後お二人が追求していきたいゲームはどんなものですか？

石：僕の場合、今PS2でソフト制作（『バウンサー』）を2年かけてやっていますが、この場合、競合するのはDVDソフトだと思っています。1時間半、ただ見ているだけでも充分面白くて、その上でインタラクションの部分も充分に面白いもの。僕はプレイング・アクション・ムービーと呼んでいます。映画よりも遥かに面白いものを創りますよ。DVDビデオが3800円とすれば、6800円するゲームソフトは、当然それ以上の完成度や内容が求められると思います。

名：僕は今の立場からしたら、見えている市場で身軽に出していけるものがいい。7～8カ月で1本できて、市場の反応がすぐに出るものですね。ものを創るスピードも必要で、もう少し体力が出来たら、もっと広く狙っていきたいけど。ただ、僕が作りたいゲームって、セガ本社に提案すると、絶対やるべきという人と絶対やめるべきという人に真っ二つに分かれるんですよ。それだけわかりやすく形の見える企画だと自分では納得しています（笑）。

石：業務用で1つのわかりやすいゲーム性を開発者全員で共有して、みんなで遊びながら作っていくやり方って、確かにいいです。僕らも業務用は、やってみたいけど会社に余裕がない。

面白いゲームを作れる組織とは

——お二人とも、かつてはセガの旧AM2研にいて面白いゲームを作り、今は分社と独立されて社長業も兼任していますよね。面白いゲーム作りが出来る組織についてはどんな風にお考えですか？

石：僕は『バーチャファイター』が終わるまでセガにいたことになりますが、その頃はまだついていく立場だったので、よくわからないというか……。

名：だろうな。結構一生懸命やっていたし、忙しかったと言えば忙しかった。

——どのくらいの忙しさですか？

名：今と同じかな？　ちょっと内容は変わったけど……。

石：僕の場合は今の忙しさとは違っていて、当時の上司に昼までにこれを作れとか、30分で作れとか鍛えられていた（笑）。他に何も考えられないくらい集中して、出来あがると見せて、承認もらっての繰り返しでした。出来あがると疲れてボーッとしてしまって。今そんな仕事の振り方をしたら恨まれますよね。

名：確かに。でも、かなり振るけど（笑）。

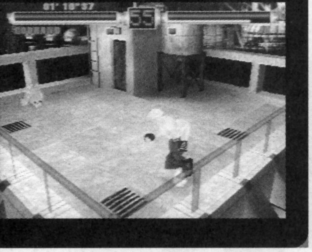
石井氏の作品

代表作①—バーチャファイター



この開発に携わることで石井氏の格闘ゲーム追及の道が始まった(?)。

エアガイツ——代表作②



ステージ上を自在に動ける、非常に自由度の高い格闘ゲーム。

ゲーム批評への意見　読者の声の欄が増たのは、地味だけどかなりいい変更点だと思ふ。（岩手県　社友会）

――そういう仕事の振り方は今はしていないのですか？

石：ええ、難しいと思います。

名：いや、そんなことはないよ。説明が伝わっていない部分があるからそうなるんじゃないかな。やっぱりゲーム作りのスピードは大切だし、それを養わせようとしたら経験と手数を動かすことは必要なのよ。そうなると、どんどん仕事を区切っていって区切っていって、たくさん貯めさせることになってくるのよ。でもその中で、しょせんは人と人とのやり取りだから、どうしてもある程度のメンタルケアも大事だし。皆作り手だから、結果さえよければ過程は何とでもなる……のってくるだろうと思うけど、やっぱり人だから思い切れない人もいるんだよ。その部分はしっかりフォローしていこうと。僕の場合は、当時の上司が求めるスピード感はそのままで、説明やケアはしていくという組織作りかな。作って貯めていらないものは捨てて、というやり方は合っているし好きだね。

――でも、それは無駄が多いってことですよね。

名：まあ、そうだね。

石：自分の中では、作ったものを捨てていくのは全然無駄じゃないです。パッパと作って、すぐゲームにのっけちゃって、その上でどんどん作り変えていくのがいいです。とりあえず作っちゃう。

――悩んでないで、身体動かせって感じですか？

石：ええ、僕はね。ただ、中にはじっくり1週間かけてモーション作る人もいるんです。そうすると愛着が湧いてしまうようで……。ゲームにのせた段階で「これは変だよ」って言っても納得してくれない。怒るんですけどね。

名：ちょっと、かかり過ぎだね。

石：それで「直すのにまた1週間かかります」と言われるとね……。

名：それはつらいよね。

――ゲーム作りは、独特ですよね。例えば、映画では照明係が製作に口出すことはないでしょうけど、ゲームの場合はサウンド担当にしかわからないところもある。みんなでよってたかって、素材をいじることで面白いものが出来あがるという面がとても多いでしょう。そこでの組織論はありますか？

石：う～ん。責任を持たせて部下を管理する人材を育てるのは難しいですね。僕のところは、ラインが1本だから、任せる余裕がないので、僕を頼る体質になっている面があります。

名：うちは割と中間の人材は育っている自負があるよ。単にクリエイティブな業務に没頭するだけでなく、管理職クラスはお金の仕組みもわかっていますからね。ゲームが産業として認知された今では、お金の仕組みを知らずしてもの作りをしては、かなりいい加減になってしまうでしょう。もちろん、最初は本当にそこまで教えていいのかという不安はあったけど、結果的にはよかったな。

プロのゲーム クリエイターの条件

石：僕らが社会人になりたての頃は、開発者は面白いゲームを作ることだけを考えていればよかったんです。

名：そういう意味では幸せなのかもしれないけど、その方法論は今では通用しないと思うよ。ゲーム業界って自由で若いわりに、多額の金額を扱って平気だったツケがいま出ているんですね。開発費に対してもっと、シビアにならなくてはいけないと思います。

石：独立する前までは、本当に会社に守られていたと思うんです。人が足りなければ、調達してくれたし。でも、今は限られた人数でやるしかないので、目の前のことをこなしていくので手一杯です。

名：年間いくらかかっていて、開発費がどれくらいで、発売が遅れたら、どのくらいロスするかという自覚がなければ、プロとはいえない。社会人として、きちんと一人前であってほしい。いいもの作れるから何かが欠けていてもいい、というのはもう通用しないよ。

石：会社にいた頃はやることをやっていれば、ある程度周りに認められて達成感は味わえたんです。でも独立したら、ある程度のセールス本数がいかないと認められません。こんなにハードルの高い世界なのかと愕然とした。今まで1

00万本売ってやろうなんて意識して作ったことなかったから。自分の成果が如実に現れ、常に高いハードルが要求されてます。

名：それって、いつも宝くじで「3億円当てろ」って言われている感じでしんどいな。まあ、セガはそこまで売れないから（笑）。僕らの達成感は、単なるセールス以外に、売れ方がよかったり長期間売れ続けたことで得られるものも大きい。具体的には『スパイクアウト』なんて、4P格闘を実現し、マーケティング的に先発出来た時点でいいかなと。

——ゲームとそれを作り出す環境、個人のやる気は密接にからんできますね。こんな人と働いてみたいという希望はありますか？

名：以前は、自分に近い夢や考え方の人と思っていたけど、今はその人自身が自分の夢を持っているならいいね。あと、財務が出来て、多少自分にブレーキをかけてくれる人を募集しています（笑）。

石：そのブレーキをかけてくれるっていうのは、いいですね（笑）。でも、僕は財務関係は会計事務所に任せてますよ。ただ、小口現金は管理してるけど。

名：なに〜。その仕事は事務の子でいいじゃない。石井くんがやってんの（笑）。

石：ははは。もちろん実際は、事務の人がやっていますよ。僕は仕事さえ出来れば、あとは何も要求しない主義だったけど、最近は、やっぱり人間的にいい人が一番いい。

名：えー。お前、丸くなったな。まあ、お互いこれからの製品で組織としての真価が問われるから、これからだよね。ただ、ゲームを作りたいなら、ここ（アミューズメントヴィジョン）で得られるものはすごくあると思っている。

ゲーム業界が垣根を越える可能性

——ゲーム業界もコスト競争で、アウトソーシングが常識になっていますよね。この業界の垣根は、これから壊れていきますか？

名：僕はどんどん壊れていけばいいと思っています。業界も技術も垣根は壊していきたい。自分で出来るもの、出来ないものを切り分けていかないと本当にやりたいことに集中出来ない。一時は自分で全てをコントロールしていたんだけど、単にスピードが落ちていくだけでしんどいと感じたもの。

石：僕も取り壊し派ですね。正直今の会社は、人件費の面で、多少高くなっているのも否めないと感じています。モーションひとつ作るのにも、他社と比べて本当に安いかな、と。ただ今までに作り貯めた「モーションライブラリー」もあるので、その面でのビジネスチャンスも考えられるかな。ただ、僕はもっと新しいことに常にチャレンジしていきたい方です。ちょっとラジカルかもしれないけど、クリエイターの敷居を低くしたい、なんて考えているんです。それこそ紙とペンの関係のように誰もがゲームを作れるツールが出来たら、と考えることがあるんです。

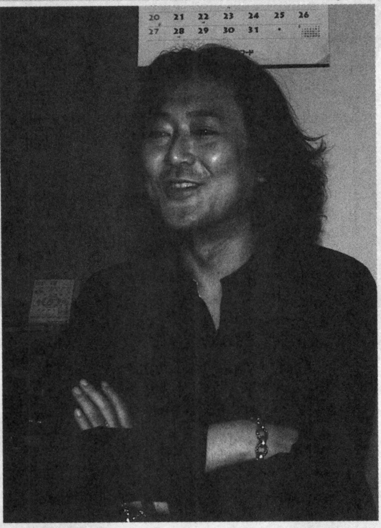
名：僕はここ最近、会社の動きがすごく面白い。あっと驚く垣根の越え方が出来そうです。

——お二人が再び一緒に仕事をすることはありますか？

名：やりたいよね。うん、やりたいな。

石：はい、僕も名越さんと仕事したいという思いは常にありますね。

（聞き手／小野・構成／木村）



名越稔洋（なごし・としひろ）
1965年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長。セガ時代『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』をリリース。以後ネットワークを用いた格闘ACG『スパイクアウト』等を発表。

ゲーム批評への意見
クリエイターの原体験に、任天堂・宮本さんいわく「一番うまいプログラマー」森田和明氏を出して下さい。気になってしょうがありません。（香川県　瀬戸魚介）

ゲームソフト批評

GAME SOFT REVIEW

語るべき何か、評価すべき何か、そんな意義と価値を持つゲームを批評する。本誌の礎とも言うべきコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

GAME SOFT REVIEW **1**

コロコロカービィ

ジャンル：ACG
メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ（カラー専用）／価格：￥4,500／発売日：2000年8月23日

円山忍　　プレイ時間：8時間

特殊デバイスの面白さとそれを活かすゲーム作りの難しさ

本体を傾けるとキャラクターが転がる、特殊カートリッジが話題の本作。さすが任天堂&HAL研といえるオモチャ的楽しさが魅力だ。



　最初にお断りしておくが、筆者はゲームボーイ（カラー）を所持していない。しかも『カービィ』シリーズも一切やったことがないという不届き者である。なので「『カービィ』シリーズにおける今作の位置付け」とか「ゲームボーイ市場における、以下同文」という点から批評するつもりはまったくない（出来ない）のであしからず、という訳だ。では、本来の守備範囲（主にアーケード&シューティング）外である筆者が何故『コロコロカービィ』を批評することになったのか……その理由は、「動きセンサーカートリッジ」。この特殊デバイスの存在にある。

　特殊デバイスのゲームは大きく分けて2種類に分類出来る。まずゲームアイデアがあり、それを実現するための特殊デバイス、という「ゲームありきの特殊デバイス」のゲーム。もうひとつは先に特殊デバイスがあり、そこからゲームが作られる「特殊デバイスありきのゲーム」である。例えば前者が『SDI』『サイバリオン』であり、後者は『キャメルトライ』『まわすんだ〜!!』であろう（『キャメルトライ』は「回転機能ありき」とも言えるが）。今作は明らかに後者——「動きセンサー」というデバイスがあり、それを活かしたゲーム——であるのは異論のないところであろう。

　この2種類。どちらが優れているのかという優劣はないが、おのずとゲームの「作り方・方法論」が異なってくる。『コロコロカービィ』とは異なる前者の手法は今回割愛するとして、後者の「特殊デバイスありき」の手法はどうなのか？　それは「その特殊デバイスを使うことで〝楽しい〟と思わせるゲームを作る」ことを第一に考えた——言い換えれば「手触りの良さ」を追求したゲーム作りとなる。動かしているだけで楽しいと思わせる遊び……そう、正に「おもちゃ作り」とも言えよう。

　そう考えると『シェリフ』『ロボット』等、任天堂は昔から「特



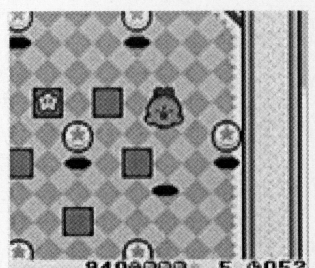
カートリッジに「傾きを判断させるチップ」を付けているのがスゴイ。まさに本体をオモチャ化している。

殊デバイスありきのゲーム」が多い。これを「ゲームはおもちゃである」という任天堂の思想が反映された結果だと考えると、趣深い。

さて肝心の中身であるが、いわゆる〝スーパーマリオジャンプアクション〟の文法に沿って作られたゲームと言える。おなじみのワールド構成・基本アクションを学習させていく展開・リズムとなるアイテムの回収・アクセントとなる隠れキャラ（ルート）・膨大な1UPによる繰り返し学習効果……等、いつもの安心して遊べる内容をフォーマットとしている。その上に、昔懐かしの「銀弾を穴に落ちないようにゴールさせるゲーム」を再現しつつ、「GBを振ることによるカービィのジャンプ」「ABボタンを使用したトラップのギミック」等、新しいアクションをトッピングしたのが『コロコロカービィ』である。

特殊デバイス主導型のゲームというのは得てして「単なるミニゲーム集」になりがちである。ミニゲーム集は作り手側が楽ではあるものの、面白いゲームにするのはなかなか難しい。実際、今作もボーナスゲームでミニゲームがあるのだが、正直これはボーナスゲームだから成り立つのであり、単品では淡白な印象を受ける（クオリティにバラつきがあることも明記しておく）。だが、任天堂／HAL研は（〝カービィ〟という打って付けの素材があったというのも大きいが）、きっちりと高水準のアクションゲームとしてパッケージングしてきた。ヘタなメーカーが作れば『TAMA』の出来損ないになる危険性もあるのだが、この辺りはさすがであり、賞賛に値する。

ただ、非常に残念な点もある。



ジャンプなどの操作感覚は、あまり誉められたものではない。デバイスの使い方の難しさが感じられる。

それはGB……というより液晶画面との相性の問題である。「傾ける」というアクションが液晶画面においてどれほど致命的であるかは、今作をやったことのない人も理解出来るであろう。とにかく見づらい。水平ポジションでGBを持つだけでも外光の具合を気にしなければいけない上、本体を傾けるのだから……。そのためだろう。「GBポジション」というオプションにより、手前に傾けた状態を水平とすることも出来る。しかし、こうなると今度は水平からの微妙な操作や、水平に戻す時のポジション把握に慣れが必要となってくる。「特殊デバイスを生かすためのゲーム」が結果的にその「本体」に嫌われるというのは何という皮肉であろうか。もしかするとこの『コロコロカービィ』……いや「動きセンサー」は、「N64のパッドの下」が一番似合っている場所なのかも知れない。

という訳で「アーケード屋から見た、特殊デバイス主導型ゲーム『コロコロカービィ』の批評」でした。今回、GBを持っていない筆者は編集部からGBCを借りてプレイしたのですが……。編集さん、GBと『カービィ』、返さなきゃダメですか？（笑）

PROFILE

円山忍（まるやま・しのぶ）

元アーケードゲーム開発者にして現在謎の人。畑違いの今回の批評ではありましたが、どうしてどうして。結構楽しめました。でもやっぱり自分には携帯ゲームは合わないかも、と思ったりして……。

関連作品

まわすんだ～!!（ETC）

メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年：'99年

大型筐体のゲーム。筐体についたハンドルをぐるぐる回して、「かき氷を素早く作る」などのミニゲームをクリアしていく。「回す」というワンアイデアをうまく活かしている。

ゲーム批評への意見 ちょっとカタイ記事ばっかりのような気がしてなりません。版権関連の記事は相当、頭良くないとついていけない。もっとくだけて面白い記事を読みたい。（埼玉県　赤索遊子）

GAME SOFT REVIEW **2**

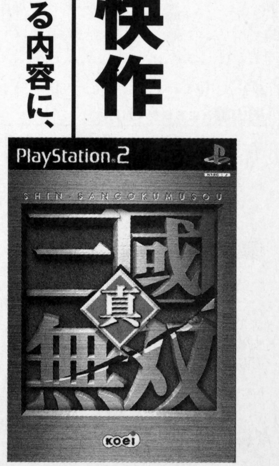
真・三國無双

ジャンル：ACG
メーカー：コーエー／機種：プレイステーション2／価格：￥6,800／発売日：2000年8月3日

加藤羅刹　プレイ時間：24時間

好調な売り上げが証明するPS2ならではのアクション快作

一対多数のコンセプトを見事に具現化。高い挑戦意欲が窺える内容に、ゲームのさらなる可能性を見た。



PS2ソフトの低迷そしてコーエーの躍進

PS2が発売されて半年が経過した。だが、発売当初の盛り上がりとは裏腹にPS2ソフトの売り上げがいまいち伸びないのが現状である。

そんな中、予想以上の売れ行きを見せているのがコーエーのソフトだ。PS2と同時発売のリアルタイムシミュレーションゲーム『決戦』は、「古くからのコーエーゲームファン」と「それほどゲームに興味はないがとりあえずPS2を買ったライトユーザー」とを上手く取り込み、30万枚を超える販売本数を記録した。あまりに売れたためか、すぐさま『決戦Ⅱ』『決戦Ⅲ』の制作が発表されたほどである。

そして今回取り上げる、次なるコーエーPS2ソフト『真・三國無双』の販売本数もまた30万枚を突破したというから驚きである。さらに、コーエーお得意のシミュレーションゲームではなく、アクションゲームが売れたという事実が驚きを倍増させた。初めは「どうしてそんなに売れるのか？」と疑問だった。が、プレイして疑問は氷塊した。一言で言えば、ただひたすら面白いのである。そして、PS2だからこそ実現できたクオリティと完成度に唸らされた。「確かにこれは売れる」と。

PS2のスペックを活かしたビジュアルとゲーム性

3D対戦格闘ゲーム『三國無双』の続編にあたる本作品だが、ゲーム性は一変している。コーエーお馴染みの「三国志」世界を舞台に、「一対多数」の豪快な合戦を体験することができる3Dアクションゲームとなっている。前作が『バーチャファイター』なら、今回は『スパイクアウト』といったところだろう。

関羽、張飛、趙雲など魏、呉、蜀の3国それぞれに用意されたキャラクターから1人を選択し、怒濤の如く攻めてくる無数の敵たちを、正に「一騎当千」とばかりにバッサバッサとなぎ倒していく。

文章にするとあっさりしているが、実際のプレイ画面の迫力は圧巻である。広い戦場の中で、敵味方あわせて１０００人以上の兵士が入り乱れて戦う光景は壮観の一言。そして、それら大勢のキャラクターがスムーズにキビキビ動く様は、PS2のスペックだからこそ実現できた力技と言えるだろう。もちろんプログラム技術の高さも忘れずに評価しておきたい。

正直言って、これまでPS2ソフトを見ても「ふーん、こんなもんか」と思う程度であり、さほど衝撃は感じられなかった。しかし本作品の合戦シーンで初めて「PS2って、すごい！」と衝撃を受

け、素直に感動できた。ユーザーにこう思わせた時点で本作品の成功は約束されたと言える。

ゲームの根幹となるアクション部分は、誰でも簡単にプレイできるよう非常にシンプルな作りになっている。ボタンを連打することでお手軽にコンボを繰り出すことができるので、ボタン連打だけでもある程度は進むことが可能。簡単な操作で敵をなぎ倒せる単純明快な面白さも本作品が受けた理由のひとつだろう。

また基本的にはアクションゲームである本作品だが、ゲーム自体はリアルタイムシミュレーションとして進行し、プレイヤーの行動が勝敗を左右する。なにも考えずにバリバリ敵を倒していても、いつのまにか味方が劣勢に陥っていて敗北ということもある。戦況に応じて臨機応変に対応する判断力も必要となる。

こうしたアクション性とシミュレーション性の融合は実に見事で、本作品ならではの面白さを提供することに成功している。ともすると空中分解してしまいそうな各要素を上手くまとめあげた点が実に見事である。



屈強なヒーローが、多勢を豪快に打ち負かす。「まさにマンガ」の世界を体験できる快感がある。

映画に負けない、ゲームならではのインタラクティブな娯楽

告白しよう。最初に本作品の「一対多数の合戦」というコンセプトを聞いた時、「ええー、前作のような対戦格闘が良かったのになぁ。一対多数って言っても、ただゴチャゴチャしてるだけで、PS2版『ボコスカウォーズ』みたいになるんじゃない？」と思ったものだ。しかし今となっては謝罪したいくらいである。

本当に、ここまで新鮮な驚きとゲームらしい面白さを体験できたのは久しぶりのことだった。不満がまったくない訳ではないが、この完成度、そしてゲームの可能性を見せつけた点だけでも本作品は賞賛に値するだろう。

冒頭の話に戻るが、PS2のゲームが売れてない理由のひとつに、DVDソフトが観られるため、ゲームよりDVDソフトを買ってしまう……というものがある。「これからのゲームはハリウッド映画と戦わねばならない」というゲーム制作者の嘆きを含んだ声も聞かれた。

しかし、本作品をプレイして筆者は「ゲームもまだまだイケる！」と確信した次第である。たとえば同じような合戦を描いたハリウッド映画『ブレイブ ハート』や『グラディエイター』に負けない魅力を『真・三國無双』は持っている。さらに「自らヒーローとなって物語を演じる」という映画にはないゲームメディアならではのインタラクティブな娯楽をユーザーに提供している。このようなゲームが登場して、ゲームはようやくゲームたりえるのである。

メーカーのチャレンジャブルな姿勢も評価したい

コーエーといえば「安定志向」というイメージがあったが、『決戦』並びに『真・三國無双』によってそのイメージは覆された。同社のチャレンジャブルな姿勢は多くのメーカーが見習うべきだろう。『真・三國無双』のような斬新さと完成度を兼ね備えた作品が出来る限り、ゲーム業界にはまだ未来がある。

PROFILE

加藤羅刹（かとう・らせつ）

1969年生まれ。ゲーム業界を暗躍するディレクター。なんだかんだ言いながら『CAPCOM VS. SNK』にハマる。マイチームは「リュウ&リョウ」だったり。

関連作品

三國無双（格闘ACG）

メーカー：光栄（現コーエー）／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年2月28日

歴史シミュレーションのコーエーからは想像のつかない（失礼）、非常に出来の良い対戦格闘ゲーム。

ゲーム批評への意見　大きいテーマに対して取り組むのはけっこうですが、出てくる意見は全て予想できる内容なので期待ハズレでした。もう少し小さなテーマのほうが身近に感じられます。（神奈川県　ヒラリー）

GAME SOFT REVIEW 3

まじかるアンティーク

ジャンル：SLG+AVG
メーカー：リーフ／機種：Windows95以降／
価格：￥8,800／発売日：2000年4月28日

橋本和明　プレイ時間：45時間

業界トップひさびさの新作に待望したものはあったのか

秀作を発表し続けるリーフの最新作は、業界を牽引するメーカーとしては作り込みの足りない残念な作品だった。

『まじかるアンティーク』は、『ToHeart』で大ヒットを飛ばしたLeafの最新作。このメーカーは、名実ともにPC用アダルトゲームメーカーとしてのトップの地位を確立した。コンシューマへの移植も行い、アダルトゲーム業界では売上本数、人気共にフェアリーテールを超え、ソフトを発売すれば必ず長蛇の列が出来る、まさにメーカー最大手として君臨している。その理由は、安心して遊べるブランド。全ての面で一定以上のクオリティを保っている、と言われているが、今回のタイトルは果たしてそうなり得たのだろうか。

このゲームはシミュレーションゲームという体裁をとっている。プレイヤーは商品の仕入れなどを行って、お金を増やしながらゲームを進行させていくのだが、仕入れと店頭在庫の差し替えをまったく行わなくてもハッピーエンドを達成できる。つまりゲーム部分が理解できていなくても、イベントなどの選択肢でお目当てのキャラさえ追いかけていれば、ほとんどのキャラについてハッピーエンドを迎えられる。まさに外見の飾りだけとなっていて、実質はただのアドベンチャーゲームだ。

この外見によるデコレーションで難しいゲームをやった気分になるという感覚は、考えることをしなくなった最近のライトユーザーに、クリアしたボリューム感を覚えさせるにはちょうどいいのかもしれない。

しかし、この業界でゲームのウリは「絵」である。完成したCGのクオリティは可も不可も無い出来だ。しかし、パッとした特長はないもののメインゲーム部分でのキャラクターが凝っている。変身シーンでは半透明を使ったアニメーションを行ったり、画面内を縦横無尽に動き回る様子を描いてみたり、コマンド入力部分の横では踊るなど、イベント絵と立ちポーズを除く全てがアニメーションしているのは丁寧に作った感じがして好感が持てるし、かわいく見える。キャラ萌えと一般的に言われている人も満足できる出来で、見た目は艶やかに仕上がっていて、最初は非常に気持ちいい。

しかし、この会社の作品で一番注目されているのはシナリオではなかったのだろうか。物語は現代。空から降ってきた幼児化した魔法使いの女の子が、魔力を取り戻して元の姿へ戻るために半年の間、骨董屋の息子と同居するお話。始まりがあり、間に単発のエピソードが挟まっていて終わりがあるという、起承転結として成立している話ではなかった。

起伏のない話でないと「萌え」という感覚は起きないだろうし、シナリオの展開に関しては個人の主観による判断が大きいが、本当





かわいいキャラや会話テキストなどのクオリティは流石。しかし、全体的にこぢんまりとして無難すぎる。

にこれでいいのだろうか。

ゲームのウリは絵だからいいんだ、とか、ゲームシステムがきちんとついているだけで凄い、なんて妥協して評価すれば、充分にオマケもついているし、誉める部分もいくらでもある。総合的にまとまっており、破綻した感はない。しかし、ゲームとして、こぢんまりまとまりすぎている……つまり、小粒なのだ。しかも、このジャンル独自の付加価値であるHシーンについても、パッケージに出ている片方のキャラとのエッチシーンは存在せず、1プレイ中0回から1回。非常にライトで、家庭用ゲームに移植できるように、いつでも切り離せる状態になっている。

この会社のソフト発売ペースは年に1本。地雷のようなゲームが乱立するなか、とりあえず安定して遊べるゲームを発売してくれるのはありがたいが、本来市場を牽引すべきトップメーカーが、このような「エロゲーとして作る理由をまったく感じさせない作品」を、それも途中で確実に停止するような大きなバグを抱えながら発売してしまい、それを寛容するどころか絶賛してしまう市場の未来に大きな不安が残らないのか？　エロゲー市場の中だけで見たら、こんな作品も「大作」と呼ばれてしまうのは、ちょっと悲しすぎる。

PROFILE

橋本和明（はしもと・かずあき）

ギャルゲーに限りなく愛情を注ぎ、キャラではなくギャルゲーを愛する自称「むらギャルゲー」。ゲーム制作の下請け会社を経営しつつフリーライターとして暗躍し、いつしか「せかいギャルゲー」になることを夢見てる。

関連作品

To Heart（AVG）
メーカー：アクアプラス／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'99年3月25日
同社のPS移植作品。シナリオを見せるゲームシステムというのはある意味斬新だし、ゲームシナリオもまた秀逸だった。

GAME SOFT REVIEW 4

ぼくのなつやすみ

ジャンル：ノスタルジック・バケーション／メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：2000年6月22日

南敏久　プレイ時間：約12時間

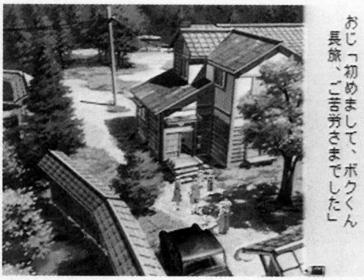
プレイヤーが作る物語は、ノスタルジーに満ちあふれる

ゲーム不況の時代に売れるソフトは存在する。今後に課題は残るにせよ、オリジナルジャンルの開拓に成功した作品といえよう。

忘れていた故郷へのノスタルジー

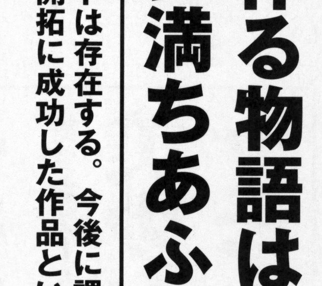
約一年前、久しぶりに実家に帰ることがあった。車や電車の窓から見る風景に違和感を感じることはあまりなかったのだが、実際自分の足で歩いてみるとあったハズの木が切り倒されていたり川べりの小さな道までしっかりアスファルトで舗装されていたりと細かな部分が少しずつ変わっていて「こうして自然が減っていくのだなあ」とこんな駅もない静岡の片田舎でも時のうつろいを感じることができた。

『ぼくのなつやすみ』が結構売れているそうだ。メインの購買層は20代後半から30代半ばのいわゆる「大人」。故郷の景色から筆者が前述したような憧憬を抱き始める年代の人々である。『ぼくのなつやすみ』の舞台は今から25年前の１９７５年。家庭の事情で叔父の家に預けられた都会育ちの主人公は、山と海とに挟まれた村の外れで一ヶ月の間を過ごすことになる。その間、敵を倒す、だとか謎を解く、だとかいった他の一般的なゲームにあるような「目標」は特に定められていない。夏休みなのだから子供らしく、好きなようにダラダラと暮らしていればいいのだ（宿題は？）。



イラスト調の背景は、頭のなかにある「古き良き田舎」をうまく描いている。この中にいること自体が楽しい。

主人公や叔父、叔母や友ダチといったキャラクターたちはポリゴンで表示されているが背景の部分、山や森などの自然の情景には手描きのイラストを取り込んで使用している。アニメ『サザエさん』のオープニング（日本各地の名所巡り）で知られる〝草薙（くさなぎ）〟によるこの背景美術が素晴らしい。緻密かつ大胆に描かれた名もない草花の繁みや木々の枝振り、真っ青な空に浮かぶ積乱雲の固まり感などのいつかどこかで見たディテールは虫の声や川のせせらぎといった効果音とあいまって夏特有のムッ、と湿った空気、薄暗い山中の土や樹皮の匂いまでも我々に錯覚させる。薄闇の中藤色に染まった夕暮れの空の表情には子供のころ感じた心寂しさ、切なさを今また込み上げさせるほどの力がある。この風景の中を歩いたり走ったりしているだけでもソフトを購入した世代のノスタルジーを満足させるには十分なのではないだろうか。



しかし、それだけ遊ぶ側にとって思い入れが強くなる素材なだけに、不満な点も多い。何より思ったのは、何をしてもいい、と謳っているのにできることが少ない、ということだ。すぐ目の前に見えているのに木に登ることもできなければザブンと川に飛びこむこともできない。移動できる場所が限られている上に『バイオ ハザード』のようなラジコン的操作方法を採用しているので（何故アナログスティックを使わせてくれなかったのか？）どうしてもプレイ感が窮屈なものに感じられてしまう。


思ったよりも行動に制限があり、期待したような夏休み体験はできなかった。

魚釣りにしても釣ることのできる魚の種類が少ない（もっとナマズとかザリガニだとか、どうでもいい魚を釣ってみたい）上に釣り上げてもサイズが表示されるのみで今一つ実感が湧かない。昆虫採集もポリゴンで再現された虫が魅力不足。蝶類はともかく、虫相撲にも使われる甲虫類は形も悪く、その最大の特徴であり魅力である艶やかな硬質感が全く感じられない。ザラザラした赤ムラサキ色のノコギリクワガタなんて気色悪いモノをとても愛でる気にはなれない。

せまい枠のジレンマと残念なキャラクター描写

「子供」は無茶苦茶な存在である。こっちから行った方が近い！と思えば道など無視して進んで行くし、理由もなくポケットにダンゴ虫を何十匹も詰め込んでくるし何があるかも判らない草むらに飛びこんでは古クギを足の裏で踏み抜いて泣いて帰ってくる。そんな子供の世界を描いているワリにこのゲームは「枠」が多く、お行儀が良過ぎるように思う。開発者が本当に山や川、野原で遊んだことがあるのかどうか疑いたくなってくるほどだ。

また、各登場キャラクターの描写にも疑問が残る。特にそのセリフはとても1975年の時代に生きていた人のものとは思えない。現代人ぽい……というか、極端にアニメ臭いのだ。従妹がシニカルな視点から世の中を語るたびに、その姉が「わたし今～モードなんだ（25年前の中学生が、ですよ）」といったセリフを口にするたび（それが明確な「声」として聞こえてくることもあって）に、細かな演出を積み重ねて作り上げてきたその時代の空気、情緒といったものが簡単に崩れ去ってしまう。その辺りのことも考え、登場人物のセリフには特に気を使って欲しかったと思うのだ。

期待するがゆえの願望を持たして欲しい

妙な犯罪が起きる度に槍玉に挙げられるのはもうたくさんだ、という訳だけではないのだが、ブシブシ血飛沫を上げながら敵を倒すゲームがあっていいのと同じように、多様性という点でもこんな、のほほんとした世界観のゲームがもっと増えてもいいと思う。ただ、出すのであればこういった極々日常的な題材を扱ったものとはいえ、それなりに熱中して楽しめる作品にして欲しい。美しい風景を見るだけならビデオでもかけておくだけで十分なのだし、ゲームとしての面白味に欠けるものならばそれこそ「そんなことしてるくらいなら実際に野山に出て虫を捕ってた方がマシ」だなんて福留功男あたりに言われかねないのだから。

PROFILE
南敏久（みなみ・としひさ）
1973年生まれ。本業はフリーの特殊造形業＆怪獣博士ですが今だに夏休み継続中。子供のころ山で見た幻の巨人を捜索する『ダイダラ・ヴォッチ・プロジェクト』が牛歩戦術で進行中。いや、本当に見たんだって。

関連作品
ポケットモンスター（RPG）
メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／価格：￥3,980／発売日：'96年2月27日
「幼いかった頃の小さな冒険心や遊び心をくすぐる」という観点で共通の部分がある。体験していないのに懐かしい、というか……。

ゲーム批評への意見　ヌケるとか、下品なのもいい加減にしろ、という気持ち。（静岡県　松本健一）

GAME SOFT REVIEW 5

グランディアⅡ

ジャンル：RPG
メーカー：ゲームアーツ／機種：ドリームキャスト
価格：¥6,800／発売日：2000年8月3日

吉田龍司　プレイ時間：48時間

価格と内容の相対比較では合格点だが、数多あるRPGのワン・オブ・ゼムに過ぎない

『グランディア』というタイトルには、ドラクエ、FFという2大タイトルとは違った魅力があるはずだ。

さよならサターン

最近になってようやくサターンを片付ける決意がついた。いつものことながら旧ハードの葬送という儀式は切ない…（ってウチの押し入れはやけにセガロゴが多いなぁ）。で、いつものことながら走馬灯のようにゲームの思い出が駆け巡るわけだが、真っ先に浮かんだのが『グランディア』のジャスティンとフィーナ。小さな島で2人きりで海を見つめるくだりなんかは、何年たっても忘れない名シーンだろう。

とかくRPGに弱いイメージがつきまとったサターンにあって『グランディア』の存在感は小さくなかった。『ドラクエ』『FF』という2大タイトルにドンキホーテの如く立ち向かう志の高さ、斬新なイメージだった〝世界の果て〟、何よりひねた大人には強烈に眩しかったジャスティンのイノセントなハート。「作りたいゲームを作った！」という気概も十分に伝わった。それだけにPS版が出た時は少し淋しかったけど。絶対的な逆境と報われない作り手というイメージが、このゲームへの思い入れを深くしていたから。

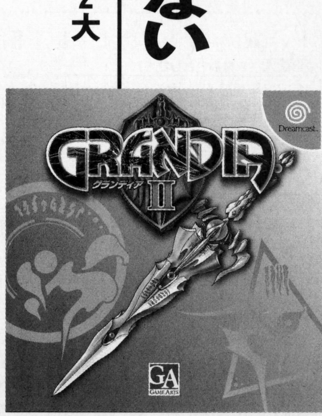
これは『グランディア』か？

『Ⅱ』の投入タイミングも環境的には大逆境である。2大タイトルに挟み撃ちを食らってるわ（向こうは全然意識していないだろうが）、DCの先行きはますます不透明になるわ、セガの株価は上場来安値を更新するわ、いいとこなしである。「頑張れよお」と思わずにはいられなかったのだが…。

いや、価格と内容という相対比較からすれば、合格点の出来栄えだと思う。楽しめる人は本当に楽しめると思う。でも、いつかDCを葬送する時にこのゲームを思い出せるかどうかはよくわからない。結局『Ⅱ』は数多あるRPGのワン・オブ・ゼムに過ぎなかったのだから。

紹介デモを見た時から嫌な予感はしていた。「神と悪魔の戦い…」「伝説が始まる…」とかいった陳腐化したコピーの数々。そしてCMの気が滅入る歌。王道路線の直球を投げようとしているのはわかる。でも、何となく手の内が読め、全然わくわくできなかった。大逆境だからこそ、ここで「ゲームアーツここにあり」の奇跡を見せなければいけなかったはずなのに。

システムは充実している。前作に比べ戦闘のロード時間も短縮されており、テンポも良くなった。戦闘システムはリアルタイムで、敵や味方の位置などの状況を踏まえた上で多くの選択肢を選べるようになっており、より〝考える戦闘〟が楽しめる作りだ。勝つごと



に得られる経験値、特技・魔法ポイントの任意振り分け制も悪くない。前回のように、ある属性魔法を強化したいがために無理に呪文を唱える必要もなくなった。インターフェイスも至れり尽くせりでストレスも感じない。〝見える敵〟の採用も、『ロマサガ』みたいにうようよ蠢いていないし、グラフィックは美麗だし、チュートリアルも親切だ。万人向け、とは言いがたいが、比較的敷居は低くなっている。で、問題は中身である。

上滑りする言葉の嵐

〝闇の日〟というハルマゲドンの恐怖が迫る中、悪魔ヴァルマーの復活から人類を救うべく、立ちあがる賞金稼ぎのリュード、美少女神官エレナ、王国の王子ロアンたち…とにかくシナリオを読むのがつらかった。新しい町にいくたび、どうでもいい話やモロ説明的な情報を〝生きていない〟住民から聞くことの苦痛。こうした薄っぺらな言葉が半端じゃないボリュームでその屍をさらしているのである。個人的にRPGは隅々まで味わい尽くす主義だけに、作業という意識が拭えなかった。

何よりこうした住民と、冗舌に喋りまくる主人公のリュード。相棒スカイのツッコミも極寒だ。ゲームを進めれば進めるほど、〝これは俺じゃない〟と彼とのシンクロ率は下がる一方だった。最初こそリアリストでニヒルなイメージだったが、だんだん「美味しんぼ」の山岡士郎みたく「あれっ、俺って何でこんなに栗田さん(エレナ)のことが気になるんだろう」とか抜かす駄目っぷり。ジャスティンに対する憧憬とは比ぶべくもない。



『I』の評価が高すぎたため『II』に対するユーザーの評価は渋い。

主人公に感情移入できなければ、自然、ストーリーからも引く。ドラマティックな演出の連続も、主人公に感情移入できなければ、一方通行の印象しかなくなる。無論、傍観者としてポリゴン人形劇を見るのもRPGの形態の一つであることは否定しないが、うまい騙し方もできるはずなのに。

戦闘にしても、ある程度強くなってしまえばザコとの戦闘はほぼ同じ入力パターンに落ち着いてしまう。結局、長くて同じ魔法エフェクトを連続で見る羽目になるわけで、せっかくのシステムも台無しとなってしまう。ダンジョンの工夫やモンスターの魅力が乏しい点など、前作の悪い部分もそのまま引きずられている。

制作サイドは「大人向けの作品として現実のリアリズムを落とし込んだ」と話していたが、それはもしかしたら「この世界には光もあるし、影もあるね」みたいなテーマなのかなぁ…じゃあなぜ大人は『グランディア』というタイトルを支持してきたのか、もっと考えて欲しい。僕みたいにひねくれまくったオヤジになると、今回はプランのあざとさばかりが目に付いてしまう。〝ぷにすべ〟でショタなロアン、〝綾波＋マルチ〟なティオ…バリバリのオタクマーケティングではないか。いや、意図的なマーケティングをやるのはいいのだけど、作り手は『グランディア』のファン層をそういう目で見てるのかな。

エレナ・ミレーニアの二重ヒロイン性、ラストの演出など見るべき部分も少なくはない。でも惜しいかな、シナリオが殺してしまってる部分が多すぎる。いつかDCを押し入れに片づける時、ミレーニアがハイヒールで敵を踏むシーンしか印象に残ってないようじゃ、『グランディア』の看板が泣く。

PROFILE

吉田龍司（よしだ・りゅうじ）

株式新聞記者。当初は「センチ2」のレビューを主張したが、編集判断で却下。深夜に枕を涙で濡らす。でも最近若い娘にSMAPのツヨシに似てると言われご機嫌。明日また生きようと思ったりゅん。

関連作品

グランディア（RPG）

メーカー：ゲームアーツ／機種：セガサターン／価格：¥7,800／発売日：'97年12月18日

PSにも移植されたが、セガサターンで遊べるRPGの代名詞的作品。本作品は表現手法や戦闘システムがユーザーに受け入れられ、現在でも評価は高い。『I』を越えるのは難しい。

ゲーム批評への意見　33号のギャルゲー批評は大変面白く、目からウロコが落ちたのですが、不評とは意外でした。（東京都 名誉広報）

GameSoft Review 6

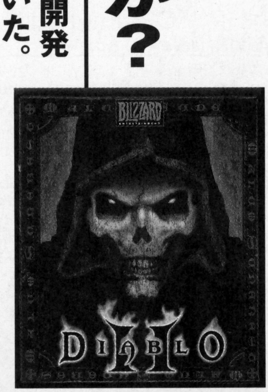
DIABLOⅡ

ジャンル：RPG／メーカー：カプコン／
機種：Win95＆98＆NT4 SP5＆2000／
価格：￥8,800／発売日：2000年7月1日（英語版）

高橋ピョン太　プレイ時間：15時間

満を持して登場した続編。そこにネットワークゲームの未来は見えたのか？

究極のネットワークゲームと呼ばれた前作から4年。長すぎた開発期間は、急速に発達するネットワーク世界と齟齬を見せ始めていた。



期待とは裏腹の釈然としない気持ち

待望の『DIABLOⅡ』がついに発売され、日本でもまずまずの売れ行きと、それなりの話題性で盛り上がった。とりあえずビジネス的には成功したと言ってもいいと思う。しかし『DIABLO』ファンとしては、何かこう釈然としない物足りなさを感じている。それは、私だけだろうか？

前作の『DIABLO』は、究極のネットワークゲームと称され、世界にその名を轟かせた作品だ。それだけに今回の『Ⅱ』発売については、発売前から黙っていても多くのメディアが取り上げてくれた。このゲームの面白さをたたえるとともに、この世界も着々とネットワーク化されていることを伝えている良いニュースだったと思う。実際にゲームをやってない人にとってみれば、これらの『DIABLOⅡ』現象は、とっても華やかなイベントとして感じているに違いない。しかし、である。何度もくどいように言うが、プレイした人は、どう思っているんだろう？　特に『DIABLO』の時代からこの世界にハマっている人に聞いてみたい気がする。

『DIABLOⅡ』の製作が始まったというニュースを聞いてから、早3年以上の歳月が流れた。『DIABLO』の発売日から数えると、すでに4年。本当に待った。というか、待たされたねー。でね、もちろん自分も『DIABLOⅡ』は発売日に購入したし、例外なくハマった。なんだ、遊んでるんじゃん、楽しんでるじゃん、と思うでしょ？　そう、またハマった口なのだが、なぜか『DIABLO』の時のように仕事そっちのけで、飯も食わずにっていう状況にはならなかった。え、それって『DIABLO』のやりすぎで単にすれてるだけじゃないのか、という説もあろう。確かにそれもある。あるとは思うが、だとすれば4年という歳月をかけて作った意味は、いったいなんだったんだ、ということにはならないだろうか？

前作から4年の歳月がもたらした弊害

『DIABLOⅡ』の進化はかなりいい感じで仕上がっているということは認めよう。プレイヤーが操作できるキャラクターも増えたし、魔法、スキル、その他のゲームシステムに関するチューンアップの度合いも、さすがはブリザード（開発メーカー）という完成度を保っている。今回の作品にも、やめられない楽しさは埋め込まれていた。だけど、ネットワークプレイという部分において、なぜか新しい要素が見えてこなかった。

当然のことながら、チートプロ

グラムによるインチキなレベル上げ、ゲームの改造といった悪質なプレイヤーは、ネットワークプレイのルール改変によって減ったとは思う。キャラクターをサーバー側に置くプレイか、クライアント（ユーザー）側に置くプレイかによって、そのセキュリティの度合いと世界観をわけ、ネットワーク社会の秩序もうまく保っている。これがネットワークの新しい要素であると言えば、そうだと言えなくもない。しかし自分が言いたいのは、この4年という歳月にネットワークゲーマーは、ネットワーカーとしてもかなり進化していることを見逃しているのではないか、と思う点である……。

コンピューターの進化するスピードに対して、ゲーム開発というなかば職人芸的な要素が大きく左右する作業の時間軸は、ちょっとネットワークという流れとは合わないんじゃないか、という問題がこの『DIABLO』にはあって、それがなんとなくプレイヤーの無意識の中でズレを生んでいるような気がしてならない。だからゲームの完成度は高いのに、なぜか物足りなさを感じてしまうのではないかなぁ、と思う。自分の知り合いの中には、そんなことはない、充分にハマって今でも毎日『DIABLOⅡ』をプレイしているぞ、という人も、実は数人いる。けど、その人たちをよくよく観察してみると、彼ら、彼女らは、『EVERQUEST』の合間に『DIABLOⅡ』をやっていたり、あるいは自分でサーバーを立てて、そこに友達を招き、『DIABLOⅡ』をプレイしたりしている事実があって、つまりあきらかにゲームプレイよりも、なんらかのコミュニケーションの部分を楽しんでいるような感じなのだ。仲間内の会話においても、「『DIABLOⅡ』、何でやってるの？ ソーサレス？ あ、俺とおんなじじゃん」とか、「レベルいくつになった？ 今度いっしょにダンジョン潜ろうよ」とか、『DIABLOⅡ』をネタに会話を楽しんでいることのほうが多い。かつての『DIABLO』のように血眼になって競う姿は、なんとなく少なくなったような気がする。これ、高橋のまわりだけの現象なのかなぁ？

ネットワーカーの進化に対応するゲームのあり方

さてさて、ちょっとここで先に触れた、この4年間のネットワーカーの進化という部分についても考えてみたい。まずネットワークゲームのシステムについて話せば、今、ネットワークゲームの最先端にいるのは、おそらくは前述した『EVERQUEST』ではないだろうか。『ULTIMA ONLINE』だという人もいるだろう。現役ネットワークゲーマーであれば、まず異論はないと思う。これらふたつに共通するのは、『DIABLO』以後に出てきたゲームということと、どちらもコミュニティを形成しているゲームであるということがあげられる。そしてさらに共通するのは、両者ともに1年以上連続して遊ばれているということ、その間にゲームシステム自体もネットワーカーと同時に進化しているという事実があげられる。だからといって『DIABLOⅡ』が、そうなれということではない。前者のネットワークゲームは、サーバー側をメインにゲームシステムを構築している『DIABLOⅡ』とはまったく異なるタイプのゲームだし、それが新

作品紹介

DIABLO

'96年の12月に発売された「究極のネットワーク（アクション）RPG」。全世界で200万本以上を売り上げた（日本では約10万本）。ネットワークゲームの草分け的存在で、ネットプレイヤーたちとの協力プレイや膨大なアイテムの収集など、高い中毒性を誇った。反面、改ざんしたキャラクターで他のプレイヤーを襲う悪質なユーザーが現れるなど、ネットゲームの問題点も浮き彫りになった。



発売以降、数々の中毒者を生み出した。

ゲーム批評への意見 やっと出てるゲームの大部分がエロゲーであることを認めたのか、とか思ってみたりして（読者コーナーもHだったし……）。（青森県　HiR，T）

しいネットワークゲームのすべてでもない。これらのふたつのゲームは、スタンドアローンで遊ぶことは考慮されていないし、逆に『ＤＩＡＢＬＯ』の売りになる要素は、スタンドアローンでも遊べる部分にもあるであろう。ただ明らかに言えるのは、ネットワーク上での遊びが、それら前者のタイプのゲームの登場によって、かなりコミュニケーションよりに傾いてきており、誰がどう見ても今の主流になっているという状況だろう。昨今のネットワークゲーマーは、ネットワークの持つコミュニケーション機能に魅力を感じている人が多くなってきていると考えられるのではないだろうか……。

話を『ＤＩＡＢＬＯⅡ』に戻そう。『ＤＩＡＢＬＯⅡ』は、ゲームを解いてしまったあとはどうなるんだろうか？　アイテムの交換で盛り上がれるかも。それとも、チャット？　うーん、まだすべてのクエストをクリアしていない人に対するお手伝いでもいいか？　これは、どれもゲームをクリアするという目的以外の話になる。つまりコミュニティと言えなくもない。『ＥＶＥＲ ＱＵＥＳＴ』のプレイで感じられる、まさに人と人とのコミュニケーション。だけど、双方が大きく違うのは、そこに新しい建造物、社会、なんらかのグループ活動が行える構築がゲームシステム上できないというところで、『ＤＩＡＢＬＯⅡ』のコミュニティとしての限界を感じてしまうことになる。早い話、ゲームを解いちゃったら、もはや『ＤＩＡＢＬＯⅡ』の世界に留まる要素がないというところに、この4年間という時の流れを悔やまずにはいられないファン心理なのである。

これまたくどいように断っておくけど『ＤＩＡＢＬＯⅡ』は楽しいし、買って損はないゲームだ。しかし、現在のネットワークゲームは、ゲームシステムが作り出すシナリオにプラスして、人と人とのコミュニケーションから生まれる第二のシナリオ的要素を考慮しておかないと、ネットワーク上で長く遊んでもらうのは難しいのではないか、ということ。ネットワーカーの環境がわずかな時間で大幅に変化していく時代に、制作スパン4年という歳月を必要とするゲームが、うまくマッチしていける確率自体が低いのではないだろうか。

4年前、『ＤＩＡＢＬＯ』を遊んでいたプレイヤーは、ほとんどの人がダイアルアップでインターネットにつなげていたと思う。そして今は、常時接続の時代になりつつある。ネットワークゲームになじみの薄い方は、それは早すぎる話じゃないか？　と、思う方もいるだろう。しかし、そうではない。ネットワークゲーマーの環境こそが、もっとも早くその時代の変化についてくるものなのだ。彼らは『ＤＩＡＢＬＯ』を快適に遊びたいからというだけで、パソコンをアップグレードするし、ネットワーク環境も整備していたのである。もはや家庭内ＬＡＮは必需品であろう。また楽しいネットワークゲームというものは、そういう要素があってこそ、盛り上がれるのである、と言えよう。

短絡的なネットワークゲームの開発が孕む危険性

さーてと、実はここからが本題である。それでも『ＤＩＡＢＬＯⅡ』は、ネットワークロールプレイングゲームの最高峰に位置付けできるゲームであると言えよう。

ここで心配なのが、これらのビジネス的に成功しているゲームの数字だけをみて、これからのゲームはネットワークゲームであると短絡的に答えを出しているクリエイターたちだ。現在、流行っている、あるいはかつて流行ったゲームを単純にネットワーク化していくことで、新規のユーザーがついてくるのかどうか、あるいはそれらのゲームがネットワーク化される必然性があるのかどうか。ここでスクウェアの『ＦＦⅪ』の話をするのが適切であるかどうか、はなはだ疑問ではあるが、前述した『ＤＩＡＢＬＯⅡ』の何か物足りない部分というものが、このままだとＦＦのネットワーク化というところでも出てくるような気がしてならないのだ。いや、スクウェアの

作品紹介

DIABLO Ⅱ

度重なる発売延期を経て、ようやく発売された続編。発売2週間で世界での売り上げが100万本を越えるなど、人気の高さが窺える。前作の操作感はそのままに、同時参加人数が8人と増え、選べるキャラクターや魔法、武器が追加されるなど、より中毒性を増した作品となっている。懸案だった改ざんキャラクターへの対策も強化されており、プレイ環境も大幅にアップしている。



日本での発売日には、徹夜の行列も出来たほど。

ような頂点を走りつづけるメーカーに対して、高橋のようなものが意見を言うのも何かお門違いのような感じもするが、現状のＦＦシリーズから見て取れる、ゲームシステム側から与えられる壮大なシナリオが、本当にネットワークという環境内に必要なのかどうか、ここが怪しいのだ。今、本当に今、ネットワーク上で遊ばれているエンターテイメントは、やはり人々が生み出しているデータなんですよね。簡単に言うと、小説家がネットワーク上で書いたｅノベルズのようなものよりも、「2ちゃんねる」やアマチュアの掲示板を読んでいるほうがよっぽど面白いということなのだ。シナリオは、そこに集まったユーザー同士の共有データが自然に作り出すものというわけだ。

もうひとつ。やはり開発スパンの長さが気になる。おらく2、3年後のネットワーク環境って、かなりまた進んでいることになるのだが、そこにゲーム、いやプラットフォームも含むことになるかもしれない。いわゆるゲーム機の表現力がついていけるのかどうか。ポリゴン数だとか色数の問題ではなく、単純に通信環境の話なのだけど……。ちまちまとダイアルアップではないだろうし、またデータのやり取り、ユーザー間のコミュニケーションのやり取り、その方法にゲーム機がついていけるかどうかなのだ。もう一度、『ＤＩＡＢＬＯⅡ』の話に戻すが、これは4年前にはあまりなかった話だが、今回の『ＤＩＡＢＬＯⅡ』ではサーバーが飛んだとき、あるいはみんなで集まるとき、実はコミュニケーションツールとして、ＩＣＱあるいは、Ｏｄｉｇｏと呼ばれる、これもまたパソコンのツールとしてポピュラーなメッセンジャーツールが使われることが多くなったという事実がある。もっともインターネット上に、今、自分の友達がいるのかどうかを調べる道具としてメッセンジャーツールを使うのは日常茶飯事になっているので、この話は『ＤＩＡＢＬＯⅡ』からということではないが。つまり、ネットワークゲームを作るということは、こういう流れに対応していくということが、実は常識なのである。なぜならば、これらのすべての行為が、ネットワークエンターテイメントを構成する要素だからなのだ。ユーザーは無意識にこれらの要素を選択して楽しんでいる。これらの要素が欠けている、または微妙にずれているネットワークエンターテイメントは、やはり無意識の中で排除されていく運命にある（自論だが）。クローズドなコンシューマーゲームビジネスに、ネットワークの必然性がまだ自分には見えない。必然性のないネットワークは、強引に楽しませるためのお金がかかる。出費だけが重なっていくネットワークエンターテイメントにならぬよう、これからも祈りたい。本当に楽しいネットワークエンターテイメントを従来の方法論で制作するのは、たぶん間違っていると思うのだが。

PROFILE

高橋ピョン太（たかはし・ぴょんた）

『DIABLOⅡ』でもやろうかと思いきや、急に仕事が忙しくなった。あー、どんどんまわりの人にレベルで負けていく。早くネットで遊びたいぞ……。通信環境が良くなってから一度も遊んでない。人生ってこんなもん？

関連作品

エバークエスト～ザ・ルーインズ・オブ・クナーク～(RPG)

メーカー：ユービーアイソフト／機種：Windows95以降／価格：¥7,800／発売日：2000年7月28日

圧倒的な臨場感を誇る3D視点ネットワークRPGの拡張パック同梱版。仲間との連携プレイを前提としたゲームシステムが特徴。

ゲーム批評への意見

FFなど、メジャータイトルの特集って意味あるのかな？　プレイできる本数は限られるので遊んでないタイトルに興味がわく記事を読みたい（滋賀県　PONTA）

社長としても大活躍。名越稔洋ゲーム開発講座、驚天動地の第6回！

名越武芸帖

其の六 「良い」という感性について

突然ですが、やっぱり『ドラクエ』は良いですね。細かい所を言えば言いたい事もありますが、良いです。実に良い。ちなみに俺はお伽話を読んでいる感覚が好きです。

それはひとえに所謂「『ドラクエ』的」とでも申しましょうか、あの台詞まわしですね。

人によっては、あの拙い感じをそのまま稚拙さとして受け止める人もいるようですが、俺はそうは思いません。優しさと安息感を感じます。

ところで今回は冒頭からしきりに「良い」という言葉を連発していますが、今回はこの「良い」という単語がキーワードです。

皆さんも、ゲームや音楽、映画等で「良い」と感じる時があると思います。どんな時に感じますか？

簡単に言うと「気持ちが伝わった時」とか「単純に感じがイイ」といったところでしょうか。俺もゲーム制作の現場でずっと仕事をしていて、どうすれば「良い」モノが作れるのか？がいつもテーマになっています。

そしてこの答えを導くために色んな手段を模索します。

数値を変え、人を変え、環境を変え、色んな変更で対策を施します。でもどんなに沢山の変更を加えたからといって絶対的に「良い」という評価を得られる確信にまでは至りません。最終審判はユーザー、というか自分たち以外の他人の感覚に委ねられるからです。だから怖い。そして悩みます。毎日頭をかきムシッて悩みます。

そしてヒーヒー言いながら自分なりの結論をヒネり出して人に見せた時「つまんないねぇ」とか「良くないねぇ」なんて言われた日にはガックリと落ち込みます。

まぁ大抵の場合そうなんですけどね。

でも昔はそこでイチイチ落ち込んでいたんですが、最近は変えました。

「良くない」と言われた後、俺はまず第一にこう考えます。

①「本当に伝わったのか？」

これはつまり自分（自分たち）の考える良さを他人と話し合う前に、その良さの核となるイメージやテーマを共有しあえたのか？ということです。

通らなかったプレゼンのケースを見てみると、内容が良いにもかかわらず、この〝伝える〟という作業が不完全のままで終わってしまっているケースが少なくありません。もったいない。

そして伝わった上で、マーケットやコストの問題で通らないのであれば仕方ありません。でもその場合の台詞は「良くない」ではなく「興味に欠ける」とか「値段が高い」になるはずです。

そして次にこう考えます。

②「その良さとは適切なモノだったのか？」

これはとっても重要です。良さという基準は言うまでもなく千差万別で、人それぞれです。でも我々はそれで全てを片づける訳にはいきませんから、当然アイデンティティの高い範囲を狙って近づけていく訳です。が、自信の余りエゴが前面に出てしまったり、捉え方がオーバーになって勘違いを起こしてしまう事もあります。そうなってしまうとその「良さ」とは適切ではなくなります。平たく言えば、狙いはわかるけど「わかりづらい」とか「やりすぎ」になってしまうという事です。

「良くない」と言われてしまう理由の多くは大抵この2つのケースのどちらかのようです。

ちなみに俺は常々思うのですが「良い」というのはきっと「ちょうど良い状態」のことだと考えています。

「ちょうど良い」と言ってしまうと、ともす

れば「ホドホド感」の様なエッジの利いてない、ある意味そつが無いだけのモノに聞こえがちかもしれませんが、そんなことはありません。

ゲームにしても、映画、音楽にしても、作品の持つ魅力やテーマがハッキリしているのであれば、必要な要素（そのテーマを他人に限りなく正確に伝えるために不可欠な要素や概念）と不必要な要素は、おのずと線引きされていき、作品にとってミートさせるべき範囲が決まっていくはずです。いや、決めないと作れないはずですから。

そして必要な要素の積み重ねを制作プロセスで丁寧に繰り返すことで、他人に伝える事のできるしっかりした作品につながっていく訳です。ですから全ては、その作品に必要な「ちょうど良さ」を求め、基準化する作業を大切にすることから始まります。

とは言ってもなかなか出来ないんですよね。知ってます。わかります。不安ですから。

でも作品のテーマをグローバルに理解してもらうプロデュース、ディレクションを目指すのであれば、これこそが第一歩目の仕事です。

なので俺にとって「ちょうど良い」を求めることは、制作を行う上で最も重要なキーワードであり、大切な哲学なのです。あくまで考え方の一例ですけどね。

以前、コナミの小島さんにお会いした時にも同じ事を思いました。その時小島さんは『MGS2』の開発をしている自分に対して「まずは俺が傭兵の気持ちになりきるんだ」と言われていたのを覚えています。

この言葉を今回の俺の解釈に当てはめるならば、たぶん小島さんはまず最初に作品の核と呼べる「『MGS2』に対するちょうど良い」基準を自らにしみ込ませ、それを基に必要か？　不必要か？　を線引きしてスタッフに浸透させることを目的にしているんだろうと感じました。

そうだ。「良い」を考える上でもう一つ忘れてはいけないのが「正しい」との兼ね合いです。「正しい」という言葉に疑問や不信を唱える人は少ないと思うのですが、作り手からすれば、この言葉が救いになったり、ブレーキになったりと、扱いが微妙な言葉です。

「正しい」は確かに必要ですし、これがないと多数の感性を効率良く評価する事が出来ません。でもそれだけに「正しい」は、もともと「平均」を求める為に作られた基準です。ちょっと乱暴な言い方かも知れませんが、俺にとって「正しい」は人間味のない、魅力まではつながりづらい響きに感じます。

皆が「良い」と感じる事を「正しさ」によって平均値から求めていく手順、つまりシミュレートから作業がスタートする事自体に異論はありませんが、そこで「正しい」からO・K・で安易に結論にしてしまうのはオカシイです。最終的には「良く」させないと。

それに「良い」は、人間の本能から発せられるホメ台詞としても優秀です。

自分の子供に「いい子だね」と言っても「正しい子だね」とはあまり言いませんし、SEXでも「いいわぁ」と言う人はいても「正しいわぁ」という人はいませんしね。

そして最後に「良い」は「大きい」とは違います。「多い」とも「広い」とも「長い」とも違います。でも確かにこれらの言葉に価値はあります。「より高く、速く……」とか。でもそれだけでは、人は感動しません。

改めて勘違いしないで欲しいのですが、様々な意味でのボリュームを求めることが駄目だとは言ってません。ただ、作品の中で必要とされていないインフレを求め、暴走して、それを加え続けることだけで「良い」がどんどん手に入る……と勘違いしないで欲しい、という事です。

計算された演出等でオーバーな要素が必要とされる場合もありますが、それも元をたどれば「良い」基準がしっかりと存在した上で、必然に求められた要素のはずですから。

では最後にクドイようですがもう一度。「良い」とは、「大きい」でも「正しい」でもなく「ちょうど良い」の事です。ホントに「良い」って奥が深いですよね。

名越稔洋（なごし・としひろ）：1965年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長。セガ時代『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』をリリース。以後ネットワークを用いた格闘ACG『スパイクアウト』等を発表。

ゲーム批評への意見　小島さんの連載が終わったが、連載終了の挨拶を見られるとは思わなかった。だって、うやむやの内に終わるの多いから……。（神奈川県　ボーイゾーン）

岡本吉起の言わしてもらうで

今回のテーマは、もちろん『ドラクエ』と『FF』! 岡本氏独自の理論が冴える!!

第12回　RPG倦怠期?

イマイチ盛り上がらねぇが

今年のゲーム業界は、でっかい話題が嵐のように押し寄せてきますねえ。春にPS2があれだけ注目を集めたかと思えば、夏には『ファイナルファンタジーⅨ』に『ドラゴンクエストⅦ』が連発ですか。子供はちょうど夏休みで、生活時間の崩れに歯止めがきかなくなって大変だったろうなあ。この原稿を書いてるのは8月下旬、『DQⅦ』の発売直前ですが、まあ2本合わせて国内だけで600万本は堅いでしょう。

でも、タイトルがデカい割に、ユーザーはイマイチ盛り上がってないみたいですね。スクウェアさんの意向でゲーム雑誌の『FFⅨ』攻略記事が抑え目なせいもあるだろうけど、どうも全体に興奮が感じられないというか、お祭りっぽくない。実は私も、『FFⅨ』は手に入れたものの封も切ってないし、『DQⅦ』もしばらくは遊ばないかもしれません。

……なんて書くといつもの調子で大作RPG批判が始まると思われたかもしれませんが、今回はそうはいきません。『FF』(注1)も『DQ』も、思い切り応援します。なんじゃい、今までと言うてるコトがちゃうやんけ! と怒る前に、まあ読んで。

お祭りは終わったが

たしかに、『DQⅢ』が発売された'88年頃のブームはスゴイもんでした。子供が学校をズル休みして量販店の行列に並んだり、買えなかった奴がソフトをカツアゲしたり、抱き合わせ販売が問題視されたりして、各方面でニュースになりました。そのうち、『DQⅢ』の入手とクリアが各国政府に共通する最重要課題となり、西アジア地区で一歩リードしたクウェート首脳がつい自慢げにネタをバラしてしまってサダム・フセインの恨みを買い、それが後の湾岸戦争の遠因になったコトはかえすがえすも残念です(一部、歪んだ記憶に基づく不正確な記述があります)。

たぶん、世間全般がビデオゲーム

(注1)『FF』
昔は、この略表記を『ファイナルファイト』('89)の意味で使うヒトも結構いたが、最近は全然見ない。まあ、稼いだ総額も違うし、シリーズの続きも出てないからしょうがないか。ちなみにアメコミの世界で『FF』といえばマーヴルの『ファンタスティック・フォー』('61〜)の略。ゴムみたいに体が伸びる変な能力のクセに性格は超マジメな天才科学者「ミスター・ファンタスティック」をリーダーに、彼の恋人(後に奥さん)「インビジブル・ガール」、火炎人間「ヒューマントーチ」、それに気は優しくて力持ちの岩石オヤジ「ザ・シング」の4人組が、地球に次々と迫るムチャクチャな危機を、もっとムチャクチャな謎発明や謎作戦と、家族の絆で乗り切っていく人気シリーズ。ヒーローコミックにソープオペラ(群像メロドラマ)の手法を持ち込んだという意味では、後の『X-MEN』の基礎にもなった。関係ないけどね。

(注2)特殊な製法
通常のワインはブドウの果実を潰して、赤なら皮や種ごと、白なら果汁だけを絞って発酵させるのだが、ボジョレー・ヌーボーの醸造にあたっては、マセラシオン・カルボニック法という手法が用いられる。収穫したブドウ果実をそのまま数日間タンクに密閉し、自重でつぶれて自然発酵するに任せ、後から絞るのだ。発酵の段階で皮や種という「異物」をすりつぶさないから渋味が出にくく、さわやかな味わいになる。

(注3)『ウィザードリィ』
'80年代前半、このゲームにハマったゲーム業界人は数知れないが、『DQ』の生みの親である堀井雄二氏もそのひとりだった。しかも堀井氏は英文のメッセージが読めなかったため、『ウィズ』に盛り込まれた申し訳程度のストーリーにもまったく気づかず、純粋に戦闘だけに没頭していたという。ストーリー主導RPGの先駆者が、最初はRPGのストーリー面をまったく知らなかったというのが面白い。詳しくは私の対談集『ゲームの巨人語録 岡本吉起と12人のゲームクリエイター』(メディアワークス発行、

ゲーム批評への意見　一般批評欄にエロゲーが進出してくるとは……。これも時代が変わったということか。(静岡県　牧田憲介)

の存在を意識したって意味では、'78年のインベーダーブームに次いで大きな社会現象だったでしょう。良くも悪くも『ドラクエ』の知名度は、ほとんど限界まで上がりました。

対する『FF』は、やっぱ『Ⅶ』あたりの波が大きかったかな。テレビやコンビニでガンガン映像が流れて、一般雑誌にも毎号のように記事が載って、「『FF』をやらずんば人にあらず」みたいな空気が漂ってました。しかしまさか、国家公務員試験の受験資格に『FFⅦ』をクリアしてることが加えられるとは思わなかったよなあ。ゲーム嗜好の自由を奪う憲法違反の暴挙って声もあった一方、結局は「重要な一般常識を問う英断」という意見が勝ったみたいで、まあ結構なコトですが（これまた、歪んだ記憶に基づく不正確な記述があります）。これは今年のPS2と並び、ファンの気持ちをメーカーが上手く受け止めて盛り上がったブームの代表的な例でしょう。

ま、そういうお祭りってのは実際、気持ちいいもんです。でも、業界の人間としては手放しで喜ぶべきじゃない。色々と弊害もありますからね。

私の好きな、ワインを例にとってみましょうか。十何年前、まだ「バブル」って言葉もないまま、日本人は実力でカネを稼いで羽振りがいいんだとみんな思い上がってた頃、ボジョレー・ヌーボーっていうワインが日本に紹介されました。これはフランス、ブルゴーニュ地方のボジョレー地区で毎年11月頃に出荷される新酒でして、フルーティーでクセのない味わいと、数量限定、期間限定、さらに解禁日が公式に告知されるプレミアム感が合わさって、大ヒットしたんですね。秋になったら猫も杓子もボジョレー・ヌーボー、すぐに供給が足りなくなりました。

でも、このボジョレー・ヌーボーの数量限定、期間限定はダテじゃありませんでした。そもそも産地が限られてる上に、特殊な製法（注2）を取ってるから、売れるからってカンタンに増産できるもんじゃない。で、マトモな品は気の◯ったような値段で取り引きされ、一方でマトモでない品もどんどん入ってきて、異様な高さと不当なマズさに、ボジョレーの名はたちまちガタ落ち。今でもボジョレー・ヌーボーというとバカワインの代表みたいに思ってる人が少なくありません。本来ちゃんとした品は、そこそこの値段でしっかりウマイのにね。このボジョレー・ヌーボー・ブームも祭りだったというなら、こんなに不幸で不毛な祭りもないでしょう。

新しくはないかもしれんが

そもそも『ドラゴンクエスト』といえば、『インベーダー』『スーパーマリオ』に次いで、日本ゲーム業界が迎えた第3の革命でした。コマンド選択式のRPGでは『ウィザードリィ』（注3）という先行作がありましたが、ワイヤーフレームの3Dダンジョン画面でひたすら戦闘のみを繰り返す、単純なゲームでした。誕生当初のコンピュータの機能が低く、グラフィックやストーリーが使えない

電撃ゲーム文庫　本体550円）を見てほしい（宣伝）。

（注4）「いい」んです
もちろん、しっかり作りさえすれば。

（注5）『ガイアマスター』
2000年4月カプコン、PS用。ここ数年プロデュースに徹していたオカモトが、ついに耐えきれずディレクター業に復帰して手がけた、「夢のゲーム」。ホントに新しいところは何もないけど、絶対面白いハズだから、今からでもみんな遊んでみてくれ〜!!

（注6）AKIMAN
カプコンの絵師の元締め、AKIMANこと安田朗（やすだ・あきら）は、形式上は現在独立して「有限会社あきまん」の社長（兼唯一の従業員）となり、外注としてカプコンからの仕事を請け負っている。でもこれは、『ターンエー』をはじめとするカプコン以外の仕事を自由に引き受けさせ、また世間に疎いこの男を管理職の責任から解放するための方便でしかなく、実質上は今もずっとカプコンの一員。というか、俺の弟分。だよな、AKIMAN？

（注7）オカモトの心の師匠である
成り行きでゲーム業界に足を突っ込んだ私が、ゲームという娯楽の可能性に初めて感動したのが、宮本さんの『ドンキーコング』だった。このゲームにハマってなければ、さっさと転職してたかもしんない。頭が上がりません。

（注8）くっそー
もちろん「糞」の意味だが、すっかり定型の呪文と化していて、「うんこー」などと言い換える事はないのが、考えてみると面白い。なんてコトを考えるのは俺だけか？

ゲーム批評への意見
シェンムーに対する評価が低い。僕は充分良いソフトだと思う。ゲーム批評のライターや読者は、シェンムーやFFなどの大作をほめることをカッコ悪いと思っているのだろうか？（大阪府　やま〜）

分、戦闘という「作業」の面白さだけに特化してたわけです。これはマニアにはこたえられない麻薬性を持っていますが、広がりがありません。『DQ』はそこに（『ウルティマ』などを参考にしながら）フィールド移動の具体性と、ストーリーというガイドラインを持ってきました。ボールを手に入れた子供が、単に蹴って感触を楽しんだり飛距離を競ったりしていたのが『ウィズ』なら、『DQ』はサッカーです。「作業」の快感を「ルール」に従って誘導することで、メリハリのある遊びに変わった。しかも『DQ』はサッカーと違って、反射神経がいらない。これは大きいですよ。

『スーパーマリオ』が世間の目をファミコンに向けさせた翌年に、この『DQ』が発売されたのは、ほとんど宿命的と言ってもいいぐらいのグッドタイミングです。『マリオ』でファミコンに興味を持ったけど、でもアクションにはちょっとついていけない……と迷っていた人に、親切でキレイで、誰でも自分のペースでのんびりプレイできるゲームを提供したんですから。これで思い切ってファミコンを買って、以後ゲームに親しむようになった人は多いはずです。そしてゲームはアクションだけじゃないんだという事実を、世間にアピールする効果もありました。

対する『FF』は、『DQ』が持っていた具体性や物語性をもう一歩押し進めて、さらに間口を広くした傑作シリーズです。その分、想像の余地が減って底が浅くなったという不満も聞かれますが、しかしムービーやイベントによる演出がプレイの快感を倍増させているのも厳然たる事実。『DQ』だって『ウィズ』に比べりゃ、取っつきやすい分底は浅いんだしさ。

ちなみに私がいつも『FF』に厳しい事を言うのは、ただ落とし穴の存在を警告したいだけで、作品自体の質の高さはずっと評価してるし、個人的にもキライなわけじゃありません。そこんとこ、間違えないでね。

ところが、今夏の2大シリーズ揃い踏みが今一歩盛り上がらない状況を見て、「コマンド選択式RPGは新しさを失い、ムービーという付加要素も限界に来て、歴史的役割を終えた」なんて意見も出てます。たしかにもう、目新しさはなくなったかもしれないし、新しいフリをするのも、無理なのかもしれません。しかしだからといって、コマンド選択式RPGはもうダメだと言っちゃっていいんでしょうか。私はそうは思いません。

流行らない、新しくないモノの値打ち

世の中どうしたわけか、新しいモノだけが正しく、古いモノは全部間違っていて、何もかも急いで新しくしなくちゃならないような風潮になってます。ま、ゲーム業界の場合は、ある程度は仕方ないでしょう。日進月歩のテクノロジーと二人三脚で進んできて、テクノロジーが進めば進んだ分だけ、できることの幅が広がってきたんだから。

しかしね、そうやってどんどん広がる「できること」の中で、コマンド選択式RPGってジャンルは15年も、ほぼ一貫してトップクラスの位置にあったんですよ。こうなったらもう、「古い」「新しい」なんて問題じゃない。「いい」んです（注4）。いずれ他にもっと「いい」手法が現れて、トップクラスから外れる日はくるかもしれません。しかしそれはあくまで相対的な位置であって、絶対的に「ダメ」になったわけじゃない。

そしてもちろん、今後20年30年と、ずっとトップクラスに居座り続ける可能性だってある。でもこれまた、あくまでも相対的な位置であって、他のジャンルや手法が絶対的に「ダメ」だってことにはならない。そうじゃないですか。

あなたの食べるコメ、小麦は、「新しい」存在ですか？　新しいわきゃないんだ。品種や栽培法の改良でうまくなったり安くなったり、別の調理法が出てきたりと、周辺の「新しさ」によって質や楽しみ方が変化することはあっても、モノ自体はごく「古い」のに、「いい」でしょ。毎日飲んでる水も、呼吸してる空気だって。

まあ、新しいモノは製造も商売

も仕組みが固まってないから、ビジネスチャンスになりやすいのは確かです。お客も今までにない刺激を求めて飛びついてくれるし、話題性があれば知名度も高めやすい。しかし、売る側作る側の人間が質の良し悪しを無視し、目先の新しさだけに甘えてブームに頼ったりしたら、行き着く先はそれこそボジョレー・ヌーボーと同じでしょう。

日本のゲーム業界では、『インベーダー』後の大嵐を除いてさほど荒れたことはありませんが、それだけでみんな無軌道なブームの怖さは知ってるハズです。『DQ』は先述の「社会問題」があったし、『FF』もⅦ、Ⅷあたりで煽りすぎたと思ったんでしょう。つまり今回、最盛期ほど盛り上がらないのは、第一に各メーカーさんの節制の成果だと、ホメてもいいぐらいだと思います。さらに言えば、ユーザーの皆さんも当たり前にいいモノを当たり前に高く評価できるようになり、つまり関係が成熟してきたんじゃないでしょうか。


イラスト：西澤亜樹子

古い酒を新しい革袋に詰めたが

かくいうこのオカモトも、常々コメや小麦の力を信じて、古い技法の質を上げることに力を注いでるつもりですよ。今やカプコンの定番タイトルになった『ブレス オブ ファイア』シリーズは、派手さはないけどコマンド選択式RPGの王道をいってるつもりだし、この春に出した『ガイアマスター』（注5）は、あえて目新しい要素を避けて、ゲーム性や操作感や多人数プレイの盛り上がりといった、オーソドックスなボードゲームの面白さだけを追求しました。対戦格闘ゲームや『バイオ ハザード』のバリエーションを次々と出してるのも、単なる焼き直し商売だけじゃなくて、それらにスタンダードになる資格があると見込んでのことですからね。

もちろんその一方で、今も完全に新しい道をずっと探ってるつもりですが、これはまだ発表できる段階じゃありません。でも『ターンエーガンダム』が終わったAKIMAN（注6）をこの完全新ジャンルに投入してると言えば、決して手を抜いてないコトはおわかりいただけるでしょう。

そしてそして、古い酒を新しい革袋に詰める工夫もまた、続けております。DC用に開発中の「月刊RPG」こと『エルドラドゲート』は、コマンド選択式RPGの「作業」の快感やストーリー性の楽しみはごくスタンダードなままで、短編シナリオ数話を毎月発売という、発表形態の新しさに挑む野心企画。数年にわたる苦労の末にやっと発売寸前までこぎ着けたんで、もう少しお待ちください。

それから、ゲームボーイ用で開発中の『ゼルダの伝説 ふしぎな木の実』（2本組）は、業界の神様であり、オカモトの心の師匠である（注7）宮本茂さんの世界的名作を借りてカプコンなりの味付けを試みる、これまた入魂の企画。何しろ『ゼルダ』といえば、コマンド選択式と並ぶ「古い」スタンダード、アクションRPGの代名詞ですから、中途半端なモノは作れません。でも実はこれ、開発がかなり難航しております。自分の都合でスケジュールを延ばせる自社版権と違って、これ以上遅れたら宮本さんにも任天堂さんにも申し開きができません。もうハラキリもん。気合い入れ直して踏ん張らにゃ。

なーんて、こんな具合に仕事抱えすぎるから、『FF』も『DQ』もやってるヒマがなくなっちゃうんだよなあ。プレイ時間、長いからなあ。やりたいなあ、くっそー（注8）。

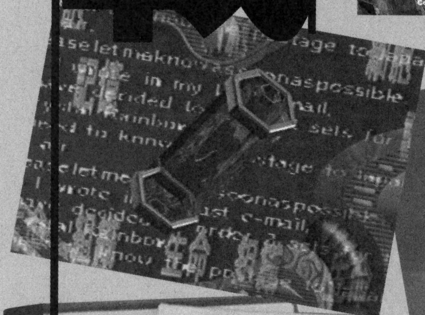
岡本吉起（おかもと・よしき） 株式会社カプコンの常務取締役。カプコンのアーケード、コンシューマの開発を統括的にプロデュースしている。

ゲーム制作大型ドキュメント企画

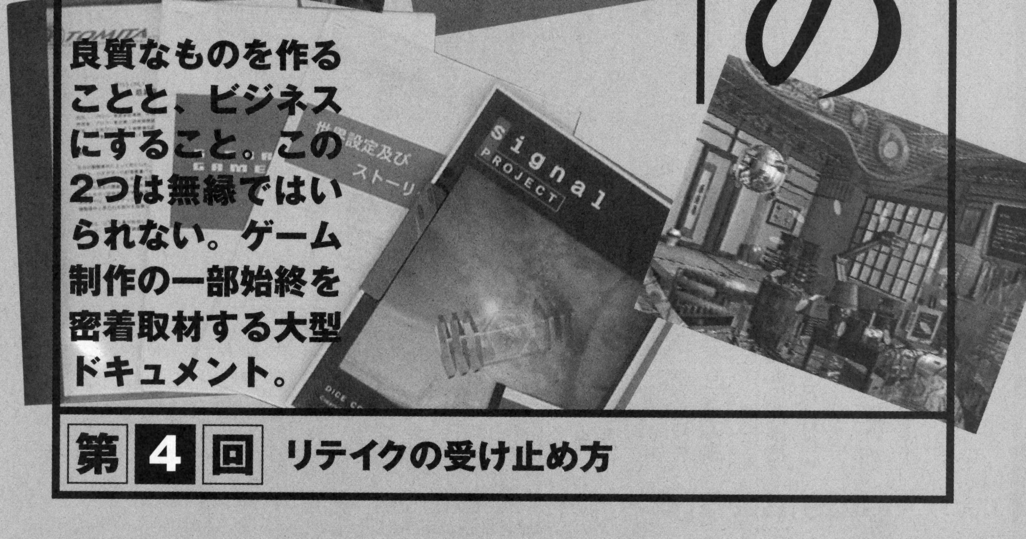
ダイスの挑戦











良質なものを作ることと、ビジネスにすること。この2つは無縁ではいられない。ゲーム制作の一部始終を密着取材する大型ドキュメント。

第4回 リテイクの受け止め方

某社のプレゼンを終えて……

ダイスのルポも今回で4回目を迎えるが、企画の根幹となる『シグナル』制作プロジェクトの全容をすべて伝えるまでには至っていない。すでに報告したとおりゲームメーカー数社からプレゼンの機会を得た彼らだが、未だ開発が本格的に決まっているわけではない。また、ゲームシステムやストーリーの点においてもスクラップアンドビルドが繰り返されているためだ。

比較的小規模の制作会社の場合、正式なゴーサインが出なければ企画段階以上の実作業に入れないケースもある。ところがダイスは着々と『シグナル』の土台を作りつつあるといってもいい。ただし、そこに様々な制約があるのもまた事実だ。

「現在、今月中（8月）にやらなきゃいけない仕事が3つ平行していて、各スタッフはそれぞれ複数の作業に取りかかっています。実際のところ、『シグナル』だけに専念する時間的な余裕はありません」

そう語るのは社長の小關氏だ。誤解を怖れずにいうなら『シグナル』の制作は現段階ではお金になるとは限らない仕事なのだ。それでもなぜ、彼らは限られた時間をやりくりして先の見えない作業を続けているのだろう。そう聞くと

「そんなことといったらなんだってそうなっちゃいますよ。未来のことなんてわからないし、やりたいことはやれるうちに時間を作ってやるしかないんです」と小關氏は一笑に付した。

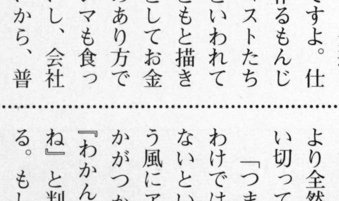
「前提として何かが決まってないと仕事ができないという発想自体がおかしいと思うんですよ。仕事ってやっぱり自分で作るもんじゃないですか。アーティストたちは『お前、絵を描け』といわれて描くわけじゃない。もともと描きたいから描いて、結果としてお金になるというのが普通のあり方です。ただやっぱりオマンマも食っていかなくちゃいけないし、会社を潰すわけにもいかないから、普段の仕事と両立せざるを得ない。もっとも僕は、そうやってモノ作りに専念できない状況っていうのは、必ずしも悪くないと思ってるんですよ。あらかじめお膳立てされてて、これだけ十分な時間もあるから作ってみなさいということでは、これからのクリエイターはいけない。より主体的に動いて自分のやりたい状況を切り開いていくべくでしょう」

某社のプレゼンの席では、ダイス側の予測どおり、哲学的すぎるストーリーや難解なテーマに対して先方から危惧する声もあった。小關氏は「若干の疑問が出たということは悪いことではないと解釈しています。何もいわれないことより全然いいと思うんです」と言い切ってしまう。

「つまんないっていわれているわけではないのですから。わかんないということは、じゃあどういう風にアピールしていけばいいのかがつかめるきっかけになるし、『わかんないこと自体が面白いのね』と判断される可能性も充分ある。もしかしたらこれが本当に結実するのが数年先になるのかもし

シグナル(仮)とは…

ダイスが企画・開発を進めている、映像主体のAVG。近未来の日本を舞台としたサスペンス・ミステリー仕立ての内容で、テーマは「科学と哲学」最先端の科学技術として扱うため、ゲーム業界以外にも様々な科学者・研究者に制作を携わってもらう予定。8月21日現在で、大手メーカーにプレゼンの結果、システム部の詳細説明を要求されている。発売日、予算、プラットホームは未定。



何かの信号カプセルのようだが…。

ゲーム批評への意見 DIABLO Ⅱの特集やってほしい。3年前のDIABLO特集であのゲームにハマった。FF＆DQの特集より価値はあると思う。（大阪府　藤岡賢一）

れないけど、それでもサイトウはずっとやっていけると思ってますし、逆に今の段階でこれをやろうとしているってことは早すぎるのかもしれないということもできるでしょう。もちろん、時期尚早だからといって先延ばしにするのではなくて、今からどんどん種をまいていって、理解者を増やしていくことが大事なんです」

サイトウというクリエイターをプロデュースするのも私の仕事です

これまで何度か繰り返してきたことだが、ダイスの運営は小關氏とサイトウ氏のコンビネーションに依るところが大きい。ともに美大出身で、かつてはクリエイター同士だった二人だが、小關氏はアート系のプロデューサーを経て現在に至っている。彼は経営者であると同時に、クリエイターとしてのサイトウ氏のマネージャー的な役割も担っている。

「そんなにすごいワガママなことをいわれるわけではないんですよ。ただ、こんなに本買うかい⁉と思うこともあります。場所をとるし金かかるし、これでもまだ買うの、みたいな（笑）」

ゲーム開発者の仕事場といえば、玩具やマンガで溢れかえっているのが常だが、ダイスもまた例外ではない。サイトウ氏のデスクの前には〝夥しい〟数のブースカが並んでいるが（有数のコレクターだとか）、否応なく目に飛び込んでくるのは所狭しと詰め込まれたコミックと哲学をはじめとする学術関係の書籍である。あるときはテロメアなど最新科学の情報を漁り、あるときはソフト開発のために資料となるマンガに読み耽る。夜の11時過ぎまでオフィスで働き、自宅に戻って食事を済ませたあと、映画を1本観て、さらに本を読むのが彼の日課だという。

しかし、制作には必要以上にタッチしない小關氏のバックアップ体制があるからこそ、サイトウ氏もそんな働き方ができるのである。

初めて顔を合わせたとき、小關氏は「ダイスはサイトウをプロデュースするための会社」と表現した。開発や営業などの役割分担はあってもクリエイターが開発だけに没頭できるケースは意外と少ない。ダイスのような小規模な会社であればなおさらである。前回レポートしたCNC（異業種のコラボレーションによるコンテンツ制作支援プロジェクト）の運営もそのひとつだ。企画書作りやプレゼンの戦略作りにも小關氏の手腕が生かされているようだ。

「企画書は作っちゃいますね。ただし僕の場合は（プレゼンなどで）通すための企画書です。作るための企画書はサイトウの担当ですけどね。作る企画書と通す企画書って全然違うんですよ。このスケジュールでできるのか、どこにポイントをおいて作らないと目立たないのか、それが本当に実現可能なのかといったところは、僕の方が練り込んでいきます。作るための企画書というのは、集まる人材によって内容がかなり変わってくるんですよ。個々のスタッフにあった仕事を企画書に盛り込んでいかなくてはなりませんから」

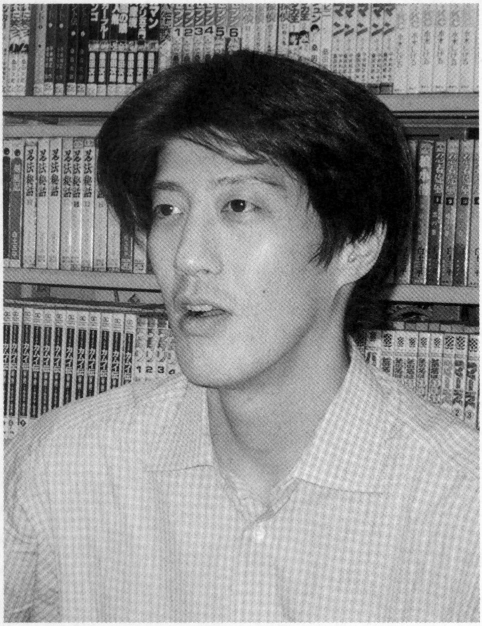
CNCとは？

CNC（コラボレイテック・ネットワーク・クラブ）は、ダイス代表取締役社長の小關氏が設立した、業界を超えたコラボレーションプロジェクトのこと。

ゲーム業界だけでなく、ゲーム以外のデジタル業界やネットワーク業界、出版、広告、映画産業などあらゆる娯楽に関する業界との協調の中に新たなビジネスを生み出すシステム作りを目指している。

単なる勉強会や形ばかりのフォーラムではなく、ビジネスとして成立させるためにファンドやプロデュース会社の設立という方策をうち立てている。

現在はその主旨に賛同して集まった大小の企業や個人の二十数社で構成されている。


ダイス代表取締役
ゲームディレクター　サイトウ・アキヒロ氏

プロフェッショナルが確立していないゲーム業界

「ディレクターやってて、映像コンテンツとゲームの違いを実感することが少なくありません。映画なんかの場合は、たとえ監督であっても、最後の出来上がりってそんなに完璧にイメージできてないと思うんですよ。いろんな人が加わって、結果的に作られるものの良さというものがあると思うんです。ただしゲームの場合は終わりをしっかり想定して作らないといけないという違いがありますね」

両者の違いは、ゲーム制作に携わるそれぞれのセクションが、プロフェッショナルとしての職分が完全に独立していないことに起因するとサイトウ氏は指摘する。

「未だにゲーム業界では、すごいプロがいても、その人の能力が100％発揮されたら困る場合というのがあるわけです。ディレクターは常に完成形を頭の中にイメージして、彼が持っている能力をどこで100％発揮するのかを逆算して組んでいかないと後々大変なことになってしまうのです。いっぱい作っているから使ってあげようとか、思い入れがあるようだから採用しようという作り方では破綻するのが目に見えているんです。実際、そういう時に両方を立てると多分進まないし、そういう意味で駄目になったプロジェクトってずいぶん見たりしてますね」

ゲームの企画は……その志さえ高ければ……例外なくヒットの要素を持っていると思う。そもそも企画段階からつまらないと判断されてしまうような作品は、制作のゴーサインすら出ないはずだ。にも関わらず、これだけ多くの駄作が生まれるのはどういうことなのか。サイトウ氏の言葉は、そうした疑問に答えるものなのかもしれない。

「あるレベル以上は新しいことはやらないよといった、ある種の戒厳令を敷いていかないとダメだともいえます。放っておくと各パートがみんなあれもやりたい、これもやりたいってなっちゃいますからね。現場の人たちは。ちょっとでも良くしたいっていうのがあって。野放しにするといつまで経っても終わらないどころか、予算やメディアの容量をオーバーしてしまうのです」

映画の世界における各パートの役割分担が徹底的にシステム化されているのは、それぞれが求められたものを確実に作り上げるだけのプロ意識を持っているからである。より良いものを作るのは当然だが、全体を壊してしまうほど良すぎてはならないのだ。

翻ってゲーム業界を見てみると、各パートがより良い物を作るという意識の面は合格でも、オーバークオリティが全体のバランスを崩してしまうというところまで意識が回っているとはいえないのが現状だ。その意味ではプロフェッショナルに徹しているとはいえないのかもしれない。

記憶喪失の主人公、その記憶再生の物語

さて、その企画書だが……某社

のプレゼンに臨んだ際、ダイスのスタッフは「ストーリーは関係ない。システムしか興味がない」といわれたそうだ。また、そのシステムについても、何度かわかりにくいと指摘されたらしい。さらに作り込んでほしいと促されたものの、当初の企画については事実上のNGである。映像サンプルや世界観を詳細にまとめた冊子などをあらかじめ見せてもらっていたこちらとしては、ただただその厳しさに驚くばかりだ。

「システムに関しては、僕も甘いと思ってました」

意外にもサイトウ氏はあっさりとそう認めた。

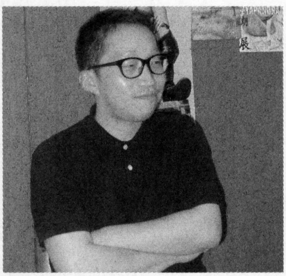
「僕のなかでも完璧に仕組みができているわけじゃないんです。作りながら探っていこうという部分もあって、それを見透かされたような気持ちでしたね。相手もさすがにプロだと感じました。システムを作っているのが新人の北村ということもあり、彼の力を伸ばす目的であまり締め付けずにやってるので、最初はこんなところだというのが正直なところです」

ここで、前回までは伏せてきた『シグナル』のストーリーとシステムについて、若干の補足をしたい。

「科学と哲学」を最大のテーマとする『シグナル』は、未来社会を舞台としている。主人公は記憶をなくした人物で、彼の記憶を取り戻させることがプレイヤーの目的となる。主人公（＝プレイヤー）は、身動きのできない状態にあり、画面上に配置されたオブジェクト、つまり視覚から得られるあらゆる情報を頼りに過去の出来事を組み立てていく。目に飛び込んできた物がひとつの記憶を呼び覚まし、その記憶が複数繋がることでより複雑な過去を再現できるようになる。ゲームの骨子は記憶の再構築であり、そこから主人公の取り巻く状況が明らかになっていくという仕組みだ。こうした過程のなかに最新科学や哲学に関する知識を織り込むことで、メインテーマを浮き彫りにしていくのだ。

「システム」というのは、こうした記憶の再構築にゲーム性を持たせた部分と言い換えてもいいだろう。もちろん、このシステムは前例のないものなのだが、それだけにゲーム自体のおもしろさを理解させるのは容易ではないだろう。ゲームシステム担当の北村氏に話を聞いた。

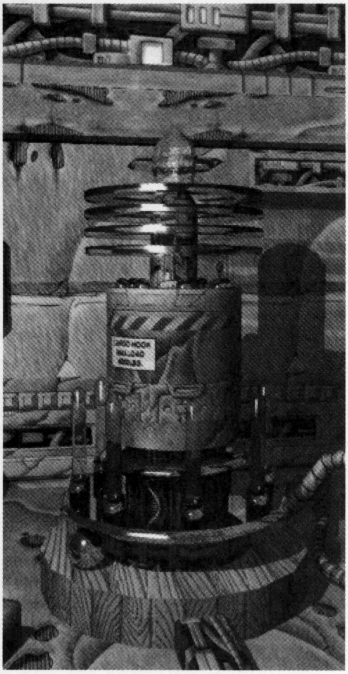
「とりあえず今はシステムに矛盾がないかどうか、ゲーム進行して問題が発生しないかといったことを修正しているところです。たぶん記憶の集め方などは変わらないと思うんですけど、記憶の整理の仕方などはガラッと変わる可能性がありますね。ただ、その点はストーリーと絡んでくる部分もあるので難しい。ゲームシステムがよくわからないと指摘されたわけですが、こっちとしてもある程度は予想していました。システム的にはできあがっているんですけど、ゲームで進行していく分にはたぶん支障が出るはずだと。まずはこのゲームのおもしろさをどこに集約するのかから洗い直さなければならないでしょう。（記憶を）発見するおもしろさなのか、プレイヤーが自分で考えて推理していく楽しさなのか、いろいろあると思うんですが、まずそれを絞っていくことが先決です」


ダイス代表取締役社長
プロデューサー　小關昭彦氏

主人公は記憶がないので、まず自分の生い立ちを知ることになるが、そのためには「今がどういう状況なのか」という情報を集める作業が必要。そこで主人公はゲーム内でネットから外部にアクセスし状況を探らなくてはならない。

「そのブラウザからアクセスする場所っていうのは全部こちらで用意した架空の企業の架空の情報であったりとか、架空の歴史のテレビ番組などがあるのです。また、それとは別に実際のウェブにもアクセスするという試みもあります。例えばテロメアの歴史を解説するテキストのなかに、クリックすると現実のテロメア研究のウェブに飛ぶ仕組みを作ってもいいですね。

ゲーム批評への意見　架空対談はもうやめてほしい。ただのマスターベーションみたいだ。コジマシネマが終わったので、外界に向けたコラムがほしい。（三重県　ワイエム）



知る楽しみ、探す楽しみ、組み合わせる楽しみという、これまでにもゲームの中でチャレンジされてきたことを、また別の形で提案していきたいと思っているんです」

ストーリーの部分についても若干の修正があった。当初は舞台を未来の東京に置いていたが、修正プランでは沖縄になっている。また、それに伴ってグラフィックの変更、全体的なテイストの見直しも進んでいる。グラフィック担当である外部スタッフ北原氏の作業も少しずつではあるが着々と進行しているようだ。

「東京でサイバーっていうのはまあ普通かなというのがありまして……」というのはシナリオ担当の端谷氏。

「南国で、なおかつ琉球の美術様式みたいなものとサイバー感みたいなものがくっつくとどうなるのかな、誰も今まで見たことがない感じのものにチャレンジしてみようというのが発端です。政治権力と対抗する形で企業が台頭するとしたら、舞台はアジアの中心として沖縄に設定した方がいい。ストーリーの背景に欧米対アジアの対立というのがあり、地下組織ではそういう欧米の勢力みたいなものが残っているかもしれない。その点でも沖縄は最適です」

ただし、実際のストーリーはまだまだ完璧にできあがっているわけではない。ディレクターのサイトウ氏は、また新たなテイストを盛り込もうとしている。

「そもそもテーマが重いので、それを中和させるためにもキャラクターには少女マンガ的な華やかさやを取り入れたいと思っているんです。ストーリーにも少女マンガ特有の軽さや感受性豊かな部分を入れていかなくてはならないでしょうね。端谷は放っとくとどんどん話を重くしちゃうから、そのあたりは注意しないと（笑）」

前述したようにゲーム制作プロジェクトの失敗の要因が、全体的なバランスを考えずに各パートが勝手に動いてしまうところにあるとすれば、問題となるのは作り手全員のコミュニケーションということになろう。ご存じのとおり、昨今のゲームの大半は大量の人員が携わることによって作られている。なにより、この事実が最大のウイークポイントなのだ。その点、現時点の『シグナル』プロジェクトでは必要最小限、あるいはそれ以下の人材しか配置されていない。一見ウイークポイントと思えるところが、実はこれが大きな強味になるかもしれない。

システム担当の北村氏もシナリオ担当の端谷氏も、キャリアこそ浅いが、どちらかといえば「とんがった才能」の持ち主である。極論すれば、オーバークオリティを追求してしまうタイプなのかもしれない。実際、二人ともシステムやシナリオについて語らせるとキリがないし、素人にはさっぱりわからない話をするケースが少なくない。彼らがサイトウ氏の目の届かないところで他の大勢のスタッフに紛れて仕事を進めれば、おそらく、ゲームの世界によくある失敗をそのまま踏襲しないとも限らない。しかし、小所帯のダイスでは、その失敗は限りなく少ないといえるだろう。

サイトウ氏は北村・端谷両氏に、まず自由にやらせて、要所要所で一言居士よろしく的確なアドバイスを与えているようだ。それは上意下達の命令というものではなく、まさにアドバイスという感じである。下に着く二人もただ単に耳を

ゲーム批評への意見　久しぶりに買いましたが、なんかあまり面白くなくなってるなぁというのが素直な感想です。前の方が若さ&バカさのあふれたコラムなどがあって良かったのに……。今は堅苦しい感じがします。（福岡県　モール）

傾けるというよりは、徹底して討論するタイプで、取材の折にもしばしば「でも僕はこう思います」と自説を披露している。

「だから僕の場合は、いかにのめりこまないで見てるかっていうのが仕事なんですよ。スタッフからするとサイトウはあんまりいろいろやってくれないっていうことになるのかもしれないけど、それは作品を偏らせないための策なんです」

これこそ常々、サイトウ氏が言及している映画制作の手法だろう。彼の頭の中にはサイトウ版『シグナル』の完成形があるが、スタッフの才能を引き出すことで、結果的に生まれる何かを模索しているといってもいい。

ゲーム業界内の共通認識の希薄

映画業界にあってゲーム業界に足りないものとは何か？　先にそれを職分としてのプロ意識と書いたが、もうひとつ指摘できるのは、制作における共通認識の深さではないだろうか？

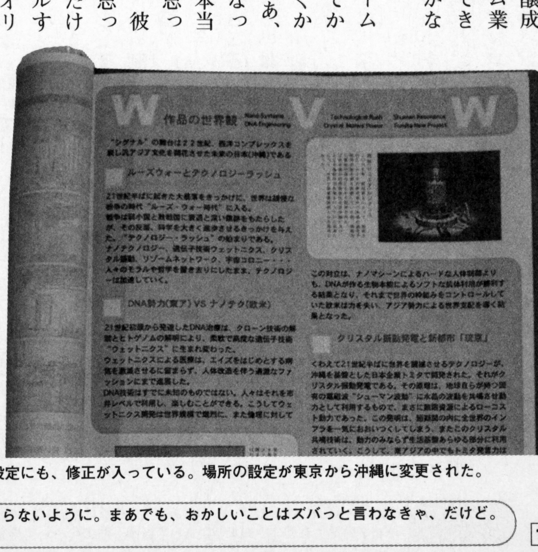
「ゲームデザインとゲームシステムの違い」について北村氏に訊ねると、彼は「システムはプログラム上の問題で、デザインは感性的な問題」と答えた。すると、横にいたサイトウ氏が「そうなの？」と口を挟む。

結局のところ、ゲームシステムもデザインも、あるいは業界内で日常的に遣われている用語のひとつひとつが、個々の思い込みで理解されているだけなのかもしれない。「ゲーム批評さんなんかに、そういう言葉をひとつひとつ定義してもらえたらありがたいんですけどね」とサイトウ氏はいう。この業界に長く携わってきた彼は共通認識の不足を実感しているが、それにすら気づかないまま、制作に携わっている人も少なくないだろう。ならば大勢の人たちが開発を進めるうえで、いくつものズレが生じるのは無理もないことだ。ともすれば開発者のいうところの「おもしろさ」とユーザーのそれとでは大きな隔たりがあるのかもしれない。

映画業界は長い歴史のなかで、共通認識（言語と言い換えてもいい）を醸成してきたが、ゲーム業界にはまだそれができるほど充分な時間がなかったのだろう。

「ある程度はゲームができあがってきてから、どう育てていくかが問題なんです。まあ、90%ぐらいできたなっていうところで、本当は50%ぐらいだと思っているんです。で、彼らがあと10%だと思っている部分をどれだけ上手くコントロールするかでゲームのクオリティの50%が決まっちゃうわけです。そのためには、いかに離れた立場で冷静にその作品を見ることができるか、そのマージンをキープすることが僕に与えられた役割ですね。結局スタッフはのめりこんでやってますから、ある種自分の観点でしかものが見えないって感じなので……」

そうサイトウ氏はいう。ただし、これは共通認識というものが業界に生まれるまでの最善手だろう。現状では、もっとも賢い選択といってもいい。



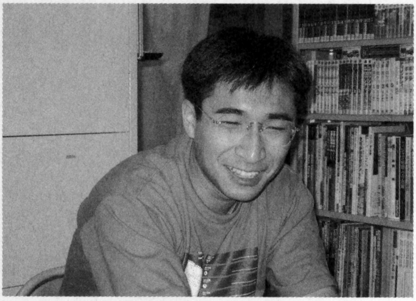
設定にも、修正が入っている。場所の設定が東京から沖縄に変更された。

開かれたゲーム業界を

「ゲーム業界をかきまぜたい」といったのは小關氏である（前号

参照）。ゲーム業界は他の業界を知らないし、他の業界は同じようにゲームの作り方を知らない。しかも、ゲーム業界自体に共通の認識が薄いため、ますます自らを伝えることができない。

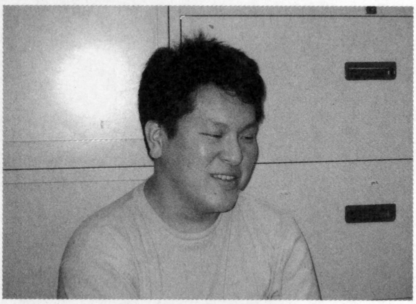
「交流がないですからね。基本的にみんな秘密主義なんですよ。時には秘密にしないでいいようなことでも隠してしまう。もっといろんな人に知らせなければまずいと思うんです。それにね、やっぱり作ってる人たちが華やかじゃない。回りがもっと演出もすべきです」



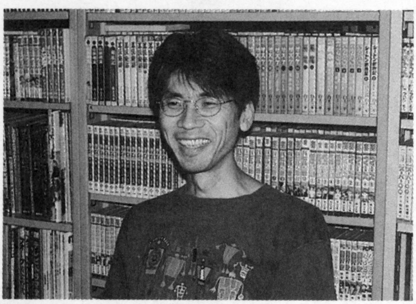
ダイス　ゲームプランナー　北村隆弘氏

そう小關氏は嘆く。考えなくてもいい決まりきった物を量産するだけの仕事も多い。技術的にも新しさがなく、作る喜びの薄い仕事は単純作業のようだと彼は続ける。

「僕はゲーム業界の人って全般的にはすごくスキルが高いと思うんですよ。どこへ行っても通用するぐらいの人たちだと思いますけどね。昔の映画業界だってそうだったのではないでしょうか。黎明期は映画バカでどうしようもないっていわれてたのかもしれない。でも、それってかっこいいと思う。ただし、ゲーム業界が人材を輩出できるような体制さえできてしまえば状況も少しは変わってくると思うんです。たとえば、ゲーム業界のグラフィッカーの絵なんかを、もっと戦略的に売れば売れるんです。音楽だって同じはず。でも、やらないんですよね。単純にゲーム音楽っていうだけでは暗いジメジメしたイメージになっちゃう。だからもっと戦略的なプロモーションマーケティングがあってもいいし、それだったら買うよという予備軍が相当数いると思うんですけどね」



ダイス　ゲームプランナー　端谷浩成氏



外部スタッフ　アートデザイン　北原氏

小關氏はサイトウ氏とはまた別の視点でゲーム業界の「袋小路」を危惧しているようだが、開かれたゲーム業界としての試みのひとつが、以前にもお伝えしたウェブを使ったプロモーションである。

「いろんな人に対して情報提供したり、コミュニケーション取ったりとかする方に力を入れていく必要があるでしょう。ゲームそのものを『ここまでできてます』と公開していくことも考えています。その上で新人さんを募集することも可能ですよね。また、そこから投資してくれる人が見つかるかもしれませんから」

今秋にはウェブプロモーション戦略がスタートする見込みだが、「そこから2、3年のうちには『シグナル』を発売したい」とサイトウ氏はいう。

プレゼンの予定はまだ残されている。次回のレポートで、その詳細を伝えられるかどうかはまだわからないが、『シグナル』そのものは着実に完成へと近づいているはずだ。

田中裕（たなか・ゆう）：フリーライター。オリンピックの動向が気になって気になって……（執筆当時）。編集長には多大なご迷惑をおかけしました。

ゲーム批評への意見　本当にセガのゲームって面白いか？　先月号の「新旧セガ架空対談」、本当にこんな盲目な頭の悪いバカ共が実在するんですか？　悲しいねぇ……世の中。（京都府　スパルトイーK－TAM）

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

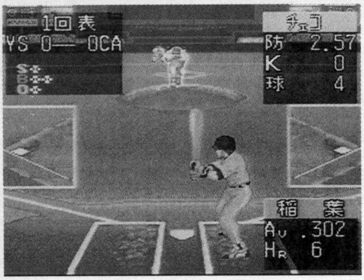
第三十一便

『ウルトラベースボール実名版3』

がっぷ獅子丸

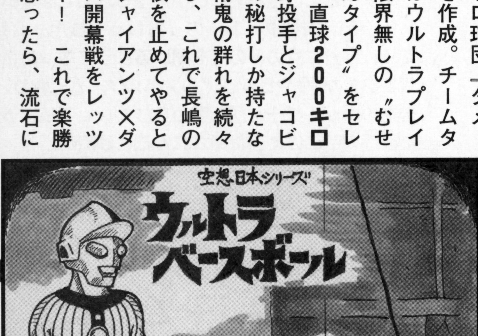
もうすっかり秋になり良い加減肌寒くなってきた今日この頃、寒いといえば、こないだのゲームショウはセガやスクウェアをはじめ、色んなメーカー様が**『ソンなモンにン千万突っ込んでも売れんわ実際』**と足並み揃えてバックレを決め込み、今やドメインゴロとして絶好調のコナミ様と、ドメイン使い捨て商売でボクちゃん達のナケなしの小遣いを搾取する物販王ブロッコリー様だけが気を吐いている状況ですけど、いずれCESAショーはコナミショーと名前を変えちゃっても問題ないンじゃない?と思うのは獅子丸だけではありますまい。この極めてお寒い、千昌夫的に言うと非常～にスバリる状況のなかで、すでに業界のソコかしこで出現しているのが、いわゆる**『ゲームビジネスの価格崩壊』**という奴であります。シンプル1500シリーズの素晴らしい**ダンピング効果**のお陰で、今や¥3、980じゃビクともしないほど末端消費者の方々はゲームに対する予算枠がシビアになっております。ま今でも¥50でも欲しくないような定価¥6、800のゲームがゴロゴロありますけど、そういうトコはいっぺん大霊界に逝って頂くとして、コノ定価¥1、500とか¥1、300で一体何個突っ込んだら儲かンの? という疑問が生じる方もいるかと思います。ちなみにミリオン超の**『THE麻雀』**は例外中の例外ですからして、基本的にゲームというものは指名買いで店に行く方の方が多いので、現場でアレコレ悩んで**「良くワカンないけど安いから買っちゃおうか」**で手を出す層というのは、**ズブの素人**かゲームにどっぷり浸かった**ダメ人間**なので、せいぜい1万本もでれば御の字という収支計算になります。そうなると、メーカーとしては広告費、営業費も鑑みますと、開発費というモノは一本につきせいぜい機材費やデバッグ費込みで**500万程度**。これでソコソコ面白いPSのソフトを作れという、受託した開発会社様にとっては秋葉原電気街並の企業努力が必要になってくる訳ですけど、こんな数年前なら全然笑えないギャグも、最近はそんなンでも充分素敵なサムシングを見つけてくれるトコロも決して少なくないというのが恐ろしい話だったりします。ひょっとしてバーツとかリエルで給料払ってンのかしら。てな訳で今回は、専門学校の方は何かと調子の良かったカルチャーブレーンのSFC**『ウルトラベースボール実名版3』**を紹介します。『3』というからにはこのゲーム、そもそもファミコンからシリーズ化されておりまして、カルチャーブレーンの**〝夢の助プロジェクトベースボールゲーム〟**シリーズの第5弾という非常に由緒あるタイトルでありますけど夢の助って一体誰で

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな32歳。



何でもありのウルトラ軍団を平気で打ち負かす実名プロ野球チーム。シュールすぎる……。

すか？　ゲーム自体は今みてもそんなに古臭さを感じさせない野球ゲームのシステムを踏襲しておりまして、ゲームの発売は1995年なンですけど実名版というだけあって**㈳日本野球機構**の承認に基づき当時の最新データによる実名の球団・選手での1P・2P・監督モードでの対戦の他、全員COM対戦によるペナントレースやオールスター戦が楽しめちゃうという、今になって見てみればありがちですが直球かつ真っ当なつくり。ンでこれから先の**ウルトラな部分**が極めて問題的仕様となっておりまして、セ・パ両リーグ他このシリーズ独自仕様である『**ウルトラリーグ**』というレギュレーションが存在します。このリーグでの球団、選手は**全員反則上等のアストロ球団**という盛り付けとなっておりまして、これらの選手が繰り出すウルトラプレイが野球というルールに凄まじく香ばしい味付けをして戴ける訳です。この魔球・秘打というのが、単にボールが消えたり分身するような魔球は可愛い方で、投球後プレイヤーの任意で球がワープしたり、球速を上下させるようなド汚い奴から**投手が消えたり分身する**意味不明の魔球が目白押し。対する打者も、『**消える打球**』とか考えやすいものはともかく、**捕ったとたんに大爆発**や、野手が送球しようとしても手から離れないという反則というよりもはや犯罪必至。そんなんで試合になるのかと思うと、使用制限があるのは勿論ですが、どんなホームラン球でも無理矢理もぎ取るという『**なんでもキャッチ**』や球場の端から端までどこまでもスライディングしていったり、確実に球にホーミングしていく守備も守備なので、結局試合の駆け引きはもうドロドロの様相を呈してくる訳です。さらに、この地獄の軍団でオリジナルチームをつくってセ・パ両リーグの中に突っ込んだらどうなるという、セ・パ・ウルトラ混成のオリジナルリーグ作成可能の『ニューリーグ』がやはり今回の最大の売りになってます。という訳で、早速エディットモードでMYアストロ球団『ダメーズ』を作成。チームタイプはウルトラプレイ使用限界無しの〝むせいげんタイプ〟をセレクト。直球**200キロ**の魔球投手とジャコビニ級の秘打しか持たない戦術鬼の群れを続々生産し、これで長嶋の息の根を止めてやると早速ジャイアンツ×ダメーズ開幕戦をレッツプレイ！　これで楽勝かと思ったら、流石にコンピュータ様も強かでありまして、落合（'95年だから）や松井はともかく、なんで俺様の**200キロのスーパーフォーク**が元木の野郎に軽々ホームランされるンじゃい⁉　こんな野球ファンの願いをかなえる嬉しい要素が満載のうえ、ついでに捻くれ者の漫画ファンの歪んだ妄想までかなえちゃったという、欲張りかつ『なにもかんがえてない感』全開の野球でした。そんだけ。



画：南敏久

ウルトラベースボール 実名版3
メーカー：カルチャーブレーン／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／
発売日：'95年10月27日

ギャルゲー世界遺産

橋本和明

第3回 井上涼子

(ROOM MATE～井上涼子～)

メーカー：データム・ポリスター／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'97年2月14日

ゲーム批評はギャルゲーを日本が世界に誇る文化遺産と認め、ヒロインへの思いを永久保存します。

世の中にはメイドブームなんていうのがあるらしいが、これはメイト。つまる所の同棲である。これに恋愛感情でなく、友情感覚が芽生えているのがルームメイト。わかるかい？　今からちょっと前、セックスレスカップルなんていうのが流行ったり、アッシーなんていうのが出てきて、今までのオツキアイの形が、恋愛小説にありがちな清純なものじゃなくなってきたのを、すこしでもロマンチックになんて動きがあった時代に、よく男女間でのひとつの付き合い方としてお互いの生活に干渉しない同棲みたいなスタイルとして行われていたもの。しかし、こんな関係っていうのは長くも続かなくて、年頃の男女が一緒に棲んでしまうわけですから割り切るなんていうのもうまくいかず、恋心も芽生えてしまい、大概がヤっちゃって同棲、もしくは恋愛における破局に陥るのが現実。

でも、帰ってくれば、おかえり、と声をかけてくれるだけでも、女の子が生活の中にいるっていうのは、実は大きな心の支えになるのではないだろうか？　その、単なるルーチンワークをゲーム化したのが本作。ゲーム機に時計が入ったのを機に、実際に僕らが住んでいる時間と共に、ゲームの中で生きている。いつもいるとは限らないし、生活時間が不安定な人とは成り立たないゲームではあったけれど、その気まぐれぶりも、女の子のリアルな動きを演出しているように見えた。発売日はバレンタインの直前。始めるとすぐに義理ではあるものの、チョコを貰える。もしこんな体験ができたら……、そんな夢をかなえてくれるゲームがこのタイトルだったのだが、このタイプのゲームをやる人に、生活時間の安定している人はおらず、毎日、それも長い間プレイするのは、好きでなければただの苦痛にしかならない。それだけでなく、異常に遅かったり、暴走したりなんて問題のあったシステムのため、いまいちウケは悪かった。

ステレオタイプの普通の子、井上涼子ちゃん。ちょっと自慢しがちで、男からみたらナニがいいのかわからないようなものを好む、どこにでもいる女の子。なんでこんな子がルームメイトなのか、ちょっとした違和感もあるけれど、決して可愛くないなんてことはない。でも、ドキドキすることはあまりなかった。その日にあった出来事を一方的に聞かされる感覚は、ペットでも飼っているようで、やっぱり、すでに自分のものである、という気持ちからなのだろうか。このゲームで表現されていたのは、恋愛におけるドキドキではなく、付き合った後の、堕落したムードだからなのかもしれない。

ルームメイトはそれでもタイトルが出続けた。いくらペット感覚でも、いなくなると寂しくなるもの。キャラがかわろうが、毎日の日課が欲しくなっていた人たちは、そのタイトルが出ると、何度でもついつい買ってしまう。しかし、そこでふと気づいた。「これは、ラジオを毎日聞いているのと、どう違うの？」はたしてルームメイトに費やした僕の数ヶ月はナンだったのだろうか。悲しくも、寂しくも無い。涼子ちゃんに会っても楽しくない。でも、何かが足りなくなるこの感覚は、遊ばなければ生まれなかったものだ。もしかして、このゲームには触れてはいけなかったのではないだろうか。末期タイトルの『おしゃべりルーム』では、存分に女の子の話を聞けるようになったりしていたが、今やビジュアルノベルゲームとなり、普通のギャルゲーと何も変わらなくなってしまった。この空白は、未だ癒されることは無い。



イラスト：UGO

橋本和明（はしもと・かずあき）：ギャルゲーに限りなく愛情を注ぎ、キャラではなくギャルゲーを愛する自称「むらギャルゲー」。ゲーム制作の下請け会社を経営しつつフリーライターとして暗躍し、いつしか「せかいギャルゲー」になることを夢見てる。

『マスオさん』の初回特典はズバリ「升」!!　ばっちりゲットで一安心。

エロの星の名の下に IN 海山商事

南敏久

第4話『マスオさん』の巻

ジャンル：AVG／メーカー：くるみ／機種：Win95＆98＆Me／価格：¥7,800／発売日：2000年7月21日

　ハッ!?　いつのまにか『ギャルゲー世界遺産』と場所が入れ替わってる!?　それに気がつけば小野サンまでいなくなってる!?　こうやってどんどんスミにスミにと追いやられていってしまうのでしょうか？　何とも肩身の狭い思いのする南サンです。

　しかしまあ何ですなあ、この歳になると何かと体が疲れてかないません。仕事で外に出れば足が痛いし、家でゴロゴロしているだけでも肩がコってきます。学生時代なんであんなに無理が利いたのか不思議でなりません。だいたい27歳ともなれば世間一般では仕事も順調に進んで結婚もして家庭も安定してくる頃。一方、南サンはというと仕事もタマにしか入らず主食は小麦粉。日がな一日美人女教師に逆レイプされる妄想に身を焦がす100％負け組のダメ人間。近所の目は気になるし、親に顔向けできないし、もー大変です。でも周りにも結婚してる人ってあんま見ないからちょっとホッとしたりもする（でも彼女はいたりするんだよな～）。

　そんな日常に何の面白味もない、すっかりダウナー気分で今回紹介するソフトは『マスオさん』。どうしても長谷川町子美術館を連想してしまうタイトルですが内容は関係あるようで関係ない。主人公のマスオさんはお見合いで知り合った美穂さんと結婚することになりました。が、その家には何とも妙な風習があって婿は結婚前に嫁の家で一週間暮らさなきゃならないそうなんです。で、この家が美穂ちゃんはじめ姉の小百合ちゃん、妹の由香ちゃん、そして三人の娘をひねり出したとは思えない美貌の美恵子ママと4タイプの美女が揃った見事な女系家族。こんな場所に来た日にゃ普通カチンコチンに萎縮してしまうものなんですが、さすがマスオさんはボクらダメ人間とは一味違う。機会を窺っては事あるごとにこの家の女どもをヤってしまおうとするのです！　そうです！　婿養子だからといって遠慮することはないんです！　そしてマスオさんはまだ結婚式前の（後でもヤだけど）美穂ちゃんに小便を浴びせアナルを開発し、姉の小百合ちゃんと美恵子ママさんとをそれぞれの仕事場（ファミレスと病院）で肉奴隷調教。妹の由香ちゃんを露出オナニー狂いにした後は前付き合ってた女子校生・那美ちゃんとその担任・美香先生にまで事業（？）の手を伸ばしていくのです。これで家庭内も丸く収まってくれれば言うことナスなんですが、この女性上位の世の中じゃそうも上手くいかない。父権復興への道程はまだまだ遠いのですなあ。



婿養子の代名詞となった「マスオさん」にはあこがれますな。

南敏久（みなみ・としひさ）……1973年生まれのフリー特殊造形業＆怪獣博士。この原稿がホンになってるころには出てるのかな……（まだ原稿残ってるし）？　単行本『すごいコスプレ烈伝！』実写＋実写の表紙が目印です。見かけたらパラパラッと読んで、気になったら買ってください。無理にとはいいません。にしてもさすがに40本近くエロビデオを見続けると体に堪えますなあ。

BIT GENERATION 2000

テレビゲーム展レポート

そこは、一見して妙な空間だった。薄暗い照明のさほど広くない展示室に足を踏み入れたとき、巨人の鼓動のような『ドッ、ドッ、ドッ』という低域の強い音が、我々の感覚を真っ先に掴んだ。部屋の中心の立てられた高さ五メートルもの白壁に投影された、巨大な「インベーダー」。他に目立った音のない静謐な空間に不気味な行進音を轟かせ、ドットの巨塊がプレイヤーめがけて「降って」くる。

隣には同じ大きさの『テトリス』。ブロックひとつひとつに、人の二の腕ほどの大きさがある。

「なんだここは!?」

そう感じた時点で、我々はすでに企画者たちの術中にはまっていたのだ——。

ゲームの文化ってなんのことだ？

この『BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展』が開催されたのは、六月十五日〜八月二十八日の間。会場は神戸第二の人工海上都市・六甲アイランドシティにある、神戸ファッション美術館だ。十月二十八日からは場所を変え、茨城の水戸芸術館でも同じ展覧会が開催される。

これまでもデジタル技術全般の一部として従属的にゲームが扱われることはあったが、この二館ベースの催しこそ、わが国の公立美術館がテレビゲームそのものを、はじめて真正面から取り扱う展覧会となる。

開催の主旨は、チラシによればこうだ。

『この展覧会は、テレビゲームを日本の現代文化のひとつとしてとらえて、「テレビゲームとは何か」というテーマを探っていく試みです。いま新たなメディアとしての可能性も注目されるなか、テレビゲームは今後さらに私たちの社会にとって大きな存在になっていくでしょう。だからこそ私たちは、いまテレビゲームについて考える必要があるのです』

ついに美術館が、ゲームを文化として認めた！　などという無邪気な感慨は、もちろん起こるはずもない。この程度の謳い文句であれば我々はメーカーの宣伝文句やそれに踊らされたゲームファンたちの拙い自己表出のなかで嫌というほど触れている。

いったい〝文化〟ってなんのことだ？　「考え」ないとどう困るのか。そのあたりの素朴な「だからどうした」をいいかげん掘り下げなければ、お墨付きがほしいだけのだらしない享受者にむやみな権威づけを与えるだけではないか。

今回の展覧会の企画者のひとり、神戸ファッション美術館学芸員の百々徹氏に取材を申し込んだのは、下手すれば本誌にもそっくり返ってきかねないのを棚上げした、そんなツッコミ意識からだった。

「アトムからビットへ」「ビットからアトムへ」

「まず大事だったのは、ゲームセンターやゲームショウと差異化して、いかに展覧会独自の空間をつくるかということだったんですね」

〝学芸員〟のお高くとまったイメージなどまるでない、気さくな感じの百々氏は、冒頭のような我々の「なんだここは!?」を、こう解きほぐしてくれた。

「あの巨大な『インベーダー』と『テトリス』は、『アトムからビットへ』というテーマを示すしょっぱなの展示なんですけれど、実際は「ビットからアトムへ」になってるんです。体験をバーチャルからフィジカルに戻してやるという」

「アトムからビットへ」とは、物質的・機械的な世界（アトム／物質の最小単位である原子）から情報的・仮想的な世界（ビット／情報量の最小単位）への転換という、この展覧会の基本的な世界観を示すレトリックだ。

「『インベーダー』をあんな大音量で、あんなでかい画面でやった人って少ないですよね。普通に画面を見おろしてやるのとは別の、本当に敵が迫ってくる恐怖感だとか焦燥感だとかが経験できると思うんです。いつものテレビゲームを展覧会という場に置き直して異化し、あらためて日常の自分の行為を見直してみること。そういう意味では、テレビゲームを扱うのもリーバイスのジーンズを扱うのも同じで、ファッション美術館としては一貫してるんです」

いきなり核心を喋られてしまった。こちらから特別に聞き出すまでもなく、どこから話を始めても実の詰まった狙いどころが筋道立てて語られる。百々氏への取材は終始そんなふうだった。

ゲームソフトの変遷

会場全体を見渡すと、中心にそびえる巨大『インベーダー』などのインスタレーションの周囲をぐるっと円形に展示解説のパネルが囲み、入口から見て右手の壁際には「ゲームソフトの変遷」を構成するアーケードゲーム筐体や家庭用機の繋がれたテレビが並んでいる。やはり、展示のキモとなるのはここだ。

「見る人が見れば、『なんでアレが無いんだ』となるかもしれませんけれど…」

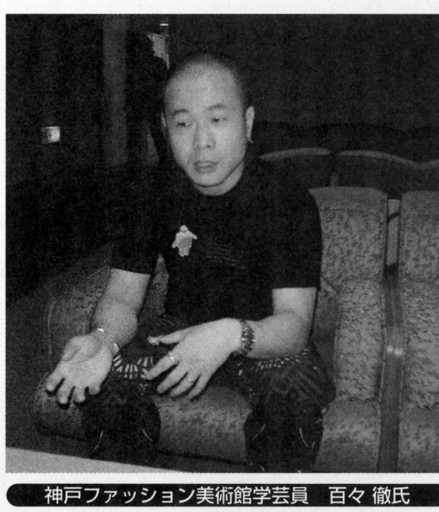
と断りながら時計回りに会場を歩き始め、百々氏はゲーム筐体のひとつひとつを解説してくれた。

一九七一年の世界初の商用テレビゲーム『コンピュータ・スペース』の特異な筐体に始まり、『スピードレース』や『ブレイクアウト』などのアップライト筐体が、古き良き七〇年代のアーケード空間をしのばせる。そこから八〇年代の『パックマン』、『ゼビウス』、『スーパーマリオブラザーズ』と続く流れに、ゲームがキャラクター性を帯び、ファミコンブームで一気に身近になった記憶が蘇る。さらに『テトリス』、『ドラゴンクエストⅢ』、『シムシティ』と、大作RPGシリーズの登場や海外のひと味違ったゲームとの出会いが、ゲーマーに単なる「子供の遊び」とは違った自意識を芽生えさせ、九〇年代初頭には『ストリートファイターⅡ』、『バーチャファイター』の対戦格闘ブームが開花する。そんな「時代」という物語を喚起するのには、確かに充分なタイトル群だ。

こうして十台ほど並べられているアーケードマシンに対し、プレイするためのコインは五枚しか配られない。

「五枚だとセレクトしなければいけないんですよ。どれを体験しようかって見比べる行為が、自発的に生み出されるんですよね。美術館ならではのいろいろな制約を設けることで、日常的な行為から一歩踏み込んだ能動的な行為を引き出さないことには、展覧会の意味がないんです」

他にも、ゲーセンの騒音空間との差別化を図ってぎりぎりまで絞られたゲームの音量など、展覧会ゆえの「制約」が少なからず設けられている。展示をめぐるこうした工夫は、ゲームの本質をとらえるうえで示唆的だ。絵画や造形などの〝普通の芸術作品〟のようにただ配置を考えて陳列するだけでなく、鑑賞者の「体験」の在り方までをもコントロールしなければならない。ゲームを「作品」としてとらえるという言い方のどうにもしっくりこない感じは、なにも「商品」としての性格との兼ね合

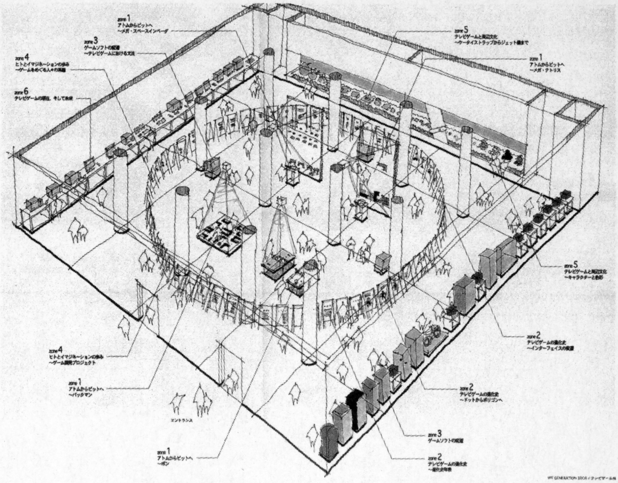


神戸ファッション美術館学芸員　百々 徹氏

いばかりではないようだ。

ジャンボジェットの胴体とテレビゲームという認識

「ゲームソフトの変遷」に続き、入口の真向かいにあたる一面はガラス張りの陳列台になっていて、「テレビゲームと周辺文化」をつづる拡大された報道写真やアイテムが並べられている。圧巻は一センチの根付けからジャンボジェットの胴体（の写真パネル）まで、グロテスクなまでに真っ黄色に埋め尽くされたポケモン／ピカチュウ・グッズの収集品だ。後戻りできない強迫的な既成事実として、産業としてのゲームが社会や文化に喰いこんでいるさまが、否応なく見せつけられる。



「いま、テレビゲーム機は一兆円を越える産業です。前提条件として、テレビゲームはなくなりません、というところからスタートしなければいけない。だから、〝付き合いかた〟を考えるしかないんですよ。テレビゲームに悪い部分もあることは否定しません。じゃあ、いい部分・悪い部分てのはどこなのかというところを、客観的に考えて答えを探し出していく作業が望まれてるんだと思うんですが、いまの日本はその部分があまりに無自覚で、無責任すぎると思うんですよね」

これは、本誌を含めたゲーム・マスコミにとっても耳が痛い。青少年犯罪のたびに起こるゲーム有害論のばかばかしさは論外として、ゲームを作ったり楽しんだりする側も、糾弾の合理性のなさにつけこんで「ゲームのせいではない」とディフェンシブになるばかりで、人々にゲームへの客観的な認識を根付かせるようにはほとんど機能してこなかったと、百々氏は指摘しているのだから。

歩き進むと、「テレビゲームの現在、そして未来」として、メーカーから貸し出された最新のゲームタイトルが並べられている。

「現在のゲームについては、何を置いてもいいと思ったんです」

としながら、百々氏が特にこれだけはとセレクトしたのが、64DDの『巨人のドシン』、PS2の『プライマルイメージ』、それに『びっくりマウス』の三タイトルだという。いずれも、従来の「ゲーム」のイメージを逸脱する方向性をもつものだ。確かにプレステのここ四年ばかりの「ライトユーザー向け」諸タイトルのヒットや音ゲーの隆盛が示す「脱ゲーム」の流れこそ、テレビゲームの現在であり未来であることを否定するのは難しい。

「このテレビゲーム展は、どうしても二〇世紀中にやっておきたかったんです。実際にスタートした段階で、プレステ2の構想が発表されて、X―BOXが出てきた。そうなっていく中で、テレビゲームというものが〝テレビゲーム〟という名称において認識されうること自体が、あと数年間のことかもしれないと思ったんです。数年後には、ゲームは日常の中にあまりに細分化して入りこみすぎて、どこからどこまでがゲームなのか、どこからどこまでがゲームじゃないのか、ということ自体もあまり明分化できないような事態になってくるんじゃないでしょうか」

だから、展示の最後にぽつりと置かれていたのは、iモード対応の数個の携帯電話機だった。

一二〇%の努力をしつつも一〇〇%の回収は期待せず

ひととおり駆け足で展示とそこに込められた意図を訊いたが、はたして来場者たちに、その思いはどこまで届いているのだろうか。

「人間って強固なもので、それでも自分の殻のままでゲームをプレイすることに終始する人も多いと思うんですけどね」

客層の中心は、十代の男の子たちや親子連れ。若い女性客中心のファッション美術館にとって、ほとんど新規開拓にあたるという。取材の際も、パネルに書かれた解説などには目もくれず、普段は『デジモン』や『遊戯王』に夢中なのだろう子供たちが、『インベーダー』や『パックマン』に張りついていた。

「ただ、たとえば歴史順に並べられたテレビゲームを比較してみて、十人に一人、もうちょっと多い方がいいな、五人に一人でも『なんでこんなふうに変わってきたんだろう』みたいな疑問を持ち帰ってくれれば、そこからテレビゲームへの付き合い方は、ちょっとでも変わっていくと思うんですよ」

情熱を制御し、行動に際しては一二〇%の努力をしつつも一〇〇%の回収は期待せず、クールにかまえて待つ。

「テレビゲームを文化としてとらえるために、やらなきゃいけないこと、考えなきゃいけないことって山ほどあると思うんですよ。あえて今回は『テレビゲームは日本の現代文化のひとつ』と口上で言ってるだけで、実はまだまだ文化になりえてないところがあると思います」

そんな距離感の適正さに、我々はほっと胸をなでおろした。

ゲームと「自分」との“付き合いかた”

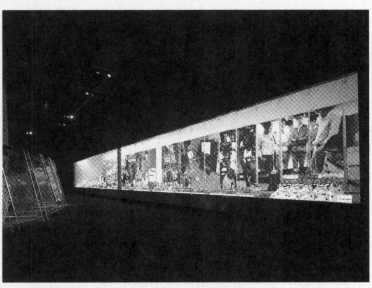
結局、すくなくとも神戸展に関しては、間違っても「美術」ジャンルの文脈からゲームをとらえようとしたものなどではなかった。あくまでも今回は、日常の異化装置としての美術館の空間的・社会的特性を利用し、ゲームという日常消費財の固有の問題を掘りおこそうとした場だったといえるだろう。これは百々氏も仰っていたように、大文字の「美術」が普通の人々の人生にほとんど大きな意味をもたなくなった事態に直面しての、神戸ファッション美術館全体の立ち位置でもある。ファッションというのは「流行」、うつろいゆくものという意味なのだから。

したがって、百々氏の展望はきわめて潔いものだった。

「やりっぱなしにするつもりはないんですが、二回目、三回目のテレビゲーム展をやるつもりはありません。うちの仕事はここまで(笑)。ひとつのメルクマール(記念碑的成果)として、二〇〇〇年のこの時期にテレビゲーム展が行われたことにどこまで意味をもたせられるかは、おひとりおひとりの方々によろしくお願いします、と思っています」

というわけで、あの場に身を置いた者の責任として、読者の皆さんにバトンをお届けする次第。かまびすしい業界動向に身をゆだね、制作者や被造物の「他人事」をあれこれするのも楽しいけれど、たまには静かにゲームと「自分」との“付き合いかた”に思いを馳せてみるのはどうだろうか。

(企画/矢本広　文・構成/中川大地)



会場は薄暗く、一種独特の雰囲気に包まれていた。

告知

この夏に発行されたミニコミ誌『ゲームのコトバIssue2』では、当記事でご紹介したゲーム展の担当学芸員・百々徹氏のロングインタビュー記事を掲載しています。

いま、美術館という場でゲームの展覧会が開かれる意味とは？

六甲アイランドという開催地がそれを求めたことの背景は？

入手方法につきましては、インターネットのサポートサイト『ゲームのコトバWeb』(http://yam.tri6.net/)にてお知らせしていきます。

お問い合わせ先　Email:yam@tri6.net

中川大地（なかがわ・だいち）：東京と山梨を行き来する奨学金生活者。『FFⅨ』は「自分までが買わなくなる事態が無性に寂しくなって」購入。

任天堂スペースワールドレポート

複眼視点

Produced by 武田丸男

目玉はゲームボーイアドバンスとゲームキューブだが、任天堂は日本を見ていない？

第6回『任天堂の新ハード発表！』

ユーザー代表

【ゲームボーイアドバンスは!!（ヒロシ　21歳　専門学校生）】

年齢的にも『ゲーム批評』の読者とは差が大きいのでは？　と思われる任天堂スペースワールドの客層ですが、皆さんは行かれましたか？　もちろん「ときわたりポケモン」もらいにではなく、「ゲームボーイアドバンス」と「ゲームキューブ」のお披露目に、ですが。

「ポケットモンスタークリスタル」と、例のポケモン配布のおかげで、会場内は子供連れが多かった。恐らくスペースワールド史上最多の動員数だったんじゃないですかね。まぁそれはそれ、やはり目玉は2つの新機種。特に「アドバンス」は既に試遊できる状態で出展されていたので、人だかりがものすごい。恐らくキラータイトルと目される『マリオカートアドバンス』なんか、1時間待ちで並んで3分しかプレイできなかったほどでした。

すでに4人対戦出来る状態で設置されており、「アドバンス」の性能を見るには十分な出来。更にコナミ出展のビジュアルノベル『サイレントヒル』でも、PS版『サイレントヒル』に劣らぬほどのCGムービーを見せ、これまでの携帯ゲーム機の性能を遥かに凌駕している事が一目でわかった。発売日や価格も決定し、現時点で発表されているタイトルも量・質ともに申し分なし。任天堂の次期主戦力になるのは間違い無いだろう。

一方の「ゲームキューブ」の方は、デモ映像とスペックの公開のみで、試遊などはなかった。まぁ当然だが。しかし、それでもデモ映像の出来は素晴らしく、『ゼルダ』のリンクとガノンの殺陣や、疾走する『メトロイド』のサムス・アラン。任天堂キャラクターがゲームキューブ上で生き生きと動くその様を見て、誰もがモニターに釘付けになり、外国の記者からはしきりに歓声があがっていた。ただ、今以上に映像が綺麗になった、と言われても、今更驚きゃしないというのが本音。64であったような厳しい開発規制が取っ払われるのはユーザーとしては嬉しい限りだが、それは元々あったものが戻っただけで、となると実際のところ、現行ハードを圧倒している点が見当たらない。少なくとも僕は、現時点では何の魅力も感じていないのは確かだ。「アドバンス」はスゲー欲しいけどね。



あの性能で携帯ゲーム機、しかも下位互換、価格もお手ごろ。そんな訳で、新機種が同時に2つもお披露目の今回のスペースワールド。非常に内容の濃いもので、楽しめました。見に行けなかった人は残念ですが、東京ゲームショウでも行ってください。今秋のTGSはスペースワールドに比べて何も見所が無いと思うけどね……。

メーカー代表

【任天堂ではなくNintendo?】

タケリン　41歳　業界歴11年超



ついに〝ドルフィン〟が発表になった。〝ゲームキューブ〟という名称と、奇抜なデザイン、新しいメディア（8cmDVD？）を引っさげて?!　8月最終週末に開催された『任天堂スペースワールド』は、〝ゲームキューブ〟の発表、〝ゲームボーイアドバンス〟の体験、〝モバイルGB〟の発表など、任天堂陣営の巻き返しを感じさせる内容を持った発表会であった。

しかしながら、一般公開に先駆けて開催された『新製品発表会』においてのみ発表された〝ゲームキューブ〟の〝?〟の部分を含め、その他いくつか気になる点が発表会であったことも事実。そのあたりを総括することで、任天堂が21世紀に目指すビジネスが浮かび上がってくるのではと思われるので、整理させていただくと…。

★Nintendo?

一般ユーザーの人の目に直接触れることはなかった〝ゲームキューブ〟。文科系の私には細かなスペックには触れるべくもないが、機能、開発環境などとは違った点で気になったことが〝海外メディア／報道関係者〟の数の多さと、その騒ぎっぷり?!

海外報道関係者が〝陽気なアメリカ人〟ばっかりだったのかも知れないが、〝?〟と思われるような過剰／過激反応は、一体なんだったのだろう?　過去のDC、PSの発表会でも、今回のような〝喧騒〟はなかったけれど…。

それに合わせた訳ではないだろうが、会場内の装飾は、すべて〝Nintendo〟だったのでは?（『任天堂』＝漢字のロゴは、印刷物も含めて目にしなかったのでは?）〝〜64〟の頃から気にはなっていたのだが、任天堂はNintendoに変わってしまったのだろうか?　任天堂は、日本国内のビジネスをどのように捉えているのだろうか?　日本国内における任天堂のポジションは?

★玩具とゲーム

任天堂が提唱するゲームとSCE、SEGAが唱えるそれらとは、そんなに差異が大きなものなのだろうか?　通信機能を伴うようになって…、円盤ソフトになって…、面白さを追求して…。

エンターテインメントとは一線を画す陣営、オモチャとは言わない陣営、ユーザーを巻き込んでの論争ならばとは思うが、いつの間にかユーザー不在の争いにならないことを祈るばかり…。

その他にも、任天堂の姿勢に〝?〟がいくつかあったことは次回以降に譲るとして〝アドバンス〟は、〝すごい!〟ということは事実!

両者を俯瞰して…

話題が満載だった今回の『任天堂スペースワールド』でしたが、確かに任天堂の姿勢に〝?〟というか、わかり難い部分がいくつかあったことは否めません。

まず『64ビジネス』は終わってしまうのか?　終わらせてしまうのか?　ということ。少なくとも日本国内に300万人以上のユーザーがいること、〝DD〟の話題が立ち消えになりつつあること…。それらに決着をつけないままに次のステップに進もうとしているのか?　ということへの不信感はぬぐえない。次に『モバイルGB』で何をするのか?　ということ。〝ポケモン〟のヤリトリをするために携帯電話を繋ぎっぱなしにすることが可能なのだろうか?

その他にも〝?〟な部分はいくつかあったが、〝ケーブル〟が発売される年末には、いくつもの〝?〟が〝!〟に変わっていることだろう。なぜなら〝〜アドバンス〟は、ものスゴクわかりやすいものなのだから!!（武）

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

クリエイターの原体験 第19回

近所のコアデザイン社の面接を受けたら採用されたんです



アイドス・インタラクティブ株式会社 **トロイ・ホートン**

世界的なヒットタイトル『トゥームレイダー』。このタイトルの制作者であるトロイ・ホーン氏に原体験を聞いてみた。人気タイトルが生まれる背景とは？

―ララ・クラフト人気がものすごく高まりましたよね。当初から予想出来ていたことですか？

トロイ：開発中には、ほどよく売れるだろうと開発部でも思っていました。しかし、ララがテレビやラジオに出たりするような状況は考えていませんでした。

―あの人気には、どういった背景があるんでしょう？

トロイ：ララ自身のスタイルとか、深く掘り下げられた性格などが相まって人気が出たのだと思います。あと、ゲームが非常に良くデザイン出来ているというのがあるので、そういうところがキーポイントとなっているんではないでしょうか。

―例えば日本では『デッド オア アライブ2』のキャラクターが、主に男性ファンの心を掴んでいます。欧米でのララ人気の男女比率は？

トロイ：男性も女性もいるでしょう。男性は主にララのセクシーさに惹かれていると思います。女性は、外見はもとより内面の強さを支持しているようです。

―ララにファンレターが届くことってありますか？

トロイ：いっぱい来ますよ（笑）。アムステルダムに熱狂的な男性ファンがいて、ララにどうしても会いたいからって、今度イギリスのコアデザイン本社に来るそうです（一同爆笑）。非常に奇妙な、ストーカーみたいな行動をとる人がいるんですよ。

―ララをストーキング？ すごいですね。

トロイ：その辺のことで笑える話は多いですよ。去年テレビを観ていたら、ゲームにのめり込みすぎたために離婚しちゃった男性が出てきたんです。彼は家の中に等身大のララ・フィギュアを置いていましたね。

―そんなの売っているんですか？

トロイ：たぶん。

―そうした前例は欧米にあったんですか？ ゲームキャラクターがセクシャルな意味で、そこまで持てはやされるという……。

トロイ：ララが登場する前には無かったですね。だからこそ逆に、

ああいうキャラが新鮮だったのかも知れません。ララが実在する人物だと思っている人もいるみたいで。ソニックとかマリオにも人気はありましたが、いま話に挙げたような人達が現われたのは初めてのようです。

――トロイさんご自身が、ゲームキャラにそういう魅力を感じたことは？

トロイ：ははは（笑）。ゲームは好きだけれど、キャラについてはまた別です。

――子供の頃は、どんなことをして遊びましたか？

トロイ：ずいぶん小さい頃のことですが、サイコロを振りながらキャラクターを動かすファイティング・ファンタジーゲームに興じていました。

――少しまえの日本では、子供がゲームするのを親が禁止することがありました。イギリスでお育ちになったトロイさんは、そういう経験をお持ちですか？

トロイ：特にないです。母親はそんなに「ゲームをするな」とは言わなかったですね。私が初めて手にしたコンソールゲームは母が買ってくれたものですし。「静かにしてなさい」とはよく言われましたが。

――ゲーム以外に何か興味はありましたか？ 読書、あるいはスポーツといった。

トロイ：どちらかというと外で遊んでいました。しょっちゅうではありませんけど。

――子供の頃、パソコンをお持ちになったことは？

トロイ：ホームコンピュータを初めて手にしたのは'81年の頃でした。Acorn Electronという廉価版のモデルでして、テレビモニターに接続して使っていたんですよ。レコーダーがあって、テープでプログラムを読み込ませたり。

――初めてコンピュータに触った時、どういった点に魅力を感じましたか？

トロイ：いままでのものとはぜんぜん違う！ って思いましたね。とにかく触っていて楽しかったですよ。

――ご自分でソフトウェアを作られたことは？

トロイ：あまりにも若かったので、そこまでは考えられませんでした。とにかく雑誌のマニュアル記事を読みながら色々いじっていましたね。当時の子供たちはみんな、そんな風にパソコンをいじっていたんです。

――なるほど。ゲームの仕事に関わりたいと思われたのはいつ頃ですか？

トロイ：16歳の時にそれまで通っていた学校を離れて、ビルディング・テクノロジカルというカレッジに行きました。そこで設計を学んだのですが、あまり面白くなかったんです。そこで、家の近くにあったコアデザイン社に面接を受けに行ったら採用してくれて。そこでQA（Quality Assurance―品質管理）の仕事についたのが、ゲームの仕事に関わったきっかけです。

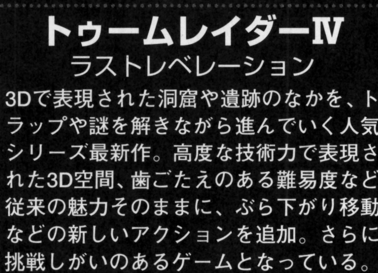
――希望があったわけではないんですか？

トロイ：それ以前から、ゲームの仕事に就いてみたいという気持ちは大いにありました。現社長のジェーミー・スミスが人間として素晴らしかったので意欲をかき立てられまして……。「もっと自分を

作品紹介

トゥームレイダーⅣ
ラストレベレーション

3Dで表現された洞窟や遺跡のなかを、トラップや謎を解きながら進んでいく人気シリーズ最新作。高度な技術力で表現された3D空間、歯ごたえのある難易度など従来の魅力そのままに、ぶら下がり移動などの新しいアクションを追加。さらに挑戦しがいのあるゲームとなっている。



海外でのララ・クロフトの人気は、驚くほど高い。ちなみに『Ⅳ』では、少女時代の（16歳）のララも操れる。

向上させねば」と思い、仕事が終わってからは夜間学校に通って、プログラミング技術をカバー出来るような授業を取っていました。

――イギリスと聞くと保守的なイメージから、こんな質問をしてしまうんですが、ゲームの仕事に就く時、親御さんからの理解はどのくらい得られていましたか？

トロイ：特に反対されるようなことはありませんでした。まだ若い業界なので、仕事として成立している業界であることすら、分かってもらえてないかもしれないですね。僕らの世代では、仕事に対する世間の理解なんてそんなところです。将来的にはクリエイティブな面が認知されていくんじゃないですか。

――ゲームと言うと「子供のオモチャ」というイメージもあると思うんですが、イギリスでも同様の受け取られ方をされているのでしょうか？

トロイ：たぶんイギリスでもアメリカでもそうでしょう。

――では、子供を持つような親の世代はゲームをやっていない？

トロイ：そんなことはないですよ。35歳前ですとソニーブランドに洗礼を受けた世代なので、PSで遊ぶことがあります。あと、大人はPCゲームをプレイしますね。

――日本ですと、マスコミでクリエイターが目立って紹介されるようになったのは、わりと最近のことです。イギリスではどうでしたか？

トロイ：コアデザインとマスコミとは良いつき合いがありましたが、私のことを知らないところもありましたよ。

――トロイさんのお名前は、ユーザーに知られていましたか？

トロイ：実際にユーザーと会ったことはないので、実感はありません。雑誌にキャラクターの話を書く機会などに露出してはいました。でも、会社のことを話題にすることはありましたが、自分のことについて書いたわけではないですし。

――雑誌にものをお書きになることがあったのですか？

トロイ：ええ。あとアメリカとイギリスのテレビ番組に出たことがあります。イギリスのラジオ番組で、「トロイ・ホートンさんに10の質問」といったコーナーに出演したこともあります。

――『トゥームレイダー』は、どのような着想のもとに作られたゲームだったのですか？

トロイ：セガ・ジェネシスが出た頃ですね……。まず女性キャラクターのデザイン案を起こした者がいまして。その後プログラミング方法について考えたり、エンジンを構築したりしていって、やがて主人公の名前がララ・クラフトに決まった。'94年のことです。

――初めてPC版第1作のスクリーンショットを観た時に『マリオ64』とどこか似ているな、という印象があったんですよ。制作にあたって、あのゲームデザインにヒントを得たところはありますか？

トロイ：その時点では実際にゲーム画面を観たことがなかったので、あまり影響はないと思います。

――PC版の『トゥームレイダー』について日本ではよく、難易度が高いんじゃないかと言われます。アクションの難しさについてはどうお考えですか？

トロイ：どうしても我々は世界市場を見なくてはならないので、それぞれの出荷国ごとにバランスを考えないといけない。それは分かっています。ですから日本向けの開発をした時は、色々いじりましたね。市場の大きさや、ユーザーフレンドリーな部分も含めて考え



ています。

——アクションゲームの何が面白いと、良いゲームになると思いますか？

トロイ：結局は全体のバランスが大切だと思います。

——そのバランス意識はプログラマー的な発想によるものですか？ プロデューサー、あるいはアーティストとして？ もしくは一人のプレイヤーとして？

トロイ：販売元のアイドスとしての考えでもあるし、プロデューサーとしての考えでもある。とにかく、あらゆる立場から見えてくるバランスというものがあります。消費者としては、やはり全部やり遂げられると（クリア出来ると）嬉しいですよね。それに応えるために、様々な立場の視点からバランスを考えるんです。

——なにかゲーム作りに影響を受けたものってありますか？ 例えば映画では？

トロイ：あまり多くはありませんが、ちょっと影響を受けたのは、ジョン・ウー監督の『男たちの挽歌』とか。香港映画が好みです。ブルース・リーのような格闘技ものよりは、ギャングものを……。

——ハリウッドよりも、香港のアクション映画がお好きなのですか？

トロイ：どちらが好きということはありません。ストーリーの絡ませ方とかキャラクター造形とか、エフェクトの違いなどをそれぞれに楽しんでいますよ。

——ゲームについては？

トロイ：『バーチャファイター2』ですね。二人で遊ぶことのモチベーションを高めるように出来ている部分が。

——対戦ゲームに興味がおありなんですか？

トロイ：二人でああいうアニメーションのゲームが遊べることに驚いたもので。

——『ストリートファイターⅡ』とは違うわけですか？

トロイ：あれはあまり興奮して遊べなかったんですよ。『バーチャファイター』と比べると。

——その印象の違いはなんでしょう？ たとえば平面的な絵ではなく、人体モデルが動いていることに起因しているとか？

トロイ：どちらかというと、リアクションやアタックの動きの部分に、より共感出来たんです。カメラのアングルとか。

——ファンとして、他のゲームプロデューサーに会いたいと思われたことは？

トロイ：鈴木裕さんには、とてもお会いしたいですね。

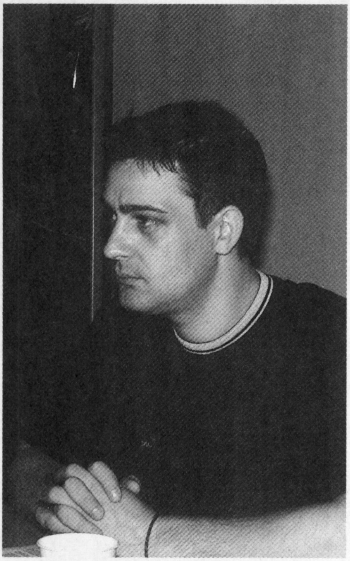
——当面は日本におられるそうですが、こちらでお仕事をされていて何か楽しいことはありましたか？

トロイ：まだ日本に来て7週間くらいしか経っていないので、どっしりと腰を落ち着けた仕事が出来ていないんですが。一番最初にアパートに移った時、あまりに狭かったもので、仕事とは関係ないところで感動しました。

——では最後に、今後のご予定などをお聞かせ下さい。

トロイ：日本での今のビジネスをもっと成長させていきたいですね。そのためにはマーケット戦略を視野に入れた、トータルな意味でのバランスを考えていかないと。なんにせよ、今後ともゲームを作る立場でやっていきたいと思います。

（文・構成／矢本広）



TROY HORTON

イギリス出身。コアデザイン社に所属中、トゥームレイダーの制作をおこなう。現在、アイドス・インタラクティブ株式会社にプロデューサーとして所属し、日本在住。日本の印象は暑くて狭いだとか。

矢本広（やもと・ひろ）：本誌106ページから始まる「テレビゲーム展レポート」の方もご一読ください。

THE GAME OF APOCALYPSE

▼この記事には暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

ゲームのはらわた

Writing by 在鳩飛雲

血みどろ指数
0 250 500 750 1000
658光年

Sacrifice
キッス・サイコサーカス：ザ ナイトメアチャイルド
KISS PSYCHO CIRCUS:THE NIGHTMARE CHILD



ダラダラドロドロ血みどろコラム。メイクを落としたオヤヂ顔な16回

中学校の頃、友達が1冊の雑誌を俺に見せて聞いた。
「これ、知ってる？」
彼の見せた頁には、面妖な化粧をした男が、妙にとがって長い舌を突き出して、鶏の血を浴びている姿が写っていた。ほんの少し前まで小学生だった俺は、この怪しい男が何者なのか知らなかった。男の名前はジーン・シモンズ。ロックバンド、キッスのメンバーである。俺はその怪しい男たちを食い入るように見つめ、惹かれた。あくまでも、そのルックスに。ロックの良し悪しなんてわかる年齢ではなかったし、何よりも音楽性なんてこと以上に、キャラクターの異様さこそが、衝撃だったのだ。彼らのファンにはならなかったものの、生涯忘れ得ぬインパクトを持ったバンドとして記憶に刻まれた。それから20年もの歳月が流れた。彼らは解散し、ジーン・シモンズはメイクを落とし、ただの唇の厚いオヤヂ顔で俳優をやったりもした。俺の中で、彼らは終わってしまった……。

ところがここ数年、キッスは再結成にフィギュア化など、突然盛り上がってしまった。そして、遂にはゲームまでっ！　それが今回の『キッス』である!!　内容は、毎度お馴染みの『ドゥーム』系である。まずプレイヤーは4人のオッサンのうちの1人を選んでゲームを始める。そして敵を倒しながらマップ上で5つのアーマーパーツ——ブーツ、アーム、ガードル、トルソ、マスクを探し求めて行くのだ。そう、あのコスチュームを集めるのだ。そして、5つが揃った時、初めてプレイヤーはジーンや、エース、ピーター、ポールへと変身することができるのである。それも、1つパーツを入手するごとに、下半身から徐々に。なんともイカスじゃないか！　顔はただのオッサンなのに、身体はトゲだらけのマヌケな状態なんだぜ。……なんて、ちょいと笑いながらゲームを始めたのだが、ステージを進んでいく内に、それは驚きに変わった。正直言ってタカをくくっていたのである。歌手をフィーチャーした、ただの〝キャラゲー〟だろうと。しかし、素晴らしく出来がいいのだ。なんだか間違った進化をしている最近の『ドゥーム』系。異様に重くて、遊べないタイトルも増えている中、リステック・エンジンを使用したグラフィックは、かなりの解像度にしてもキビキビと動き、実に小気味いい。そして何よりマップ構成の巧さ、敵配置のバランスの良さはどうしたことだろう？　出て来て欲しくない場所にキチンと敵が現れ、頑張れば倒せる難易度。そして独特の世界観によって作られたシュールなステージ設定も魅力的だ。例えば、10メートル以上もある巨大な本の積まれた図書館ステージなど、あと一歩でバカ丸出しのギリギリの線で踏みとどまる絶妙なセンスである。もちろん、皆の期待しているバイオレンス描写にも手抜きはない。ここ数年のこのジャンルの中では、最も優れた1作だ。ファンじゃなくても、敬遠せずに遊べっ！

PROFILE | 在鳩飛雲：やっとひと段落のコンシューマー企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。非ゲームHP（http://www.geocities.co.jp/Hollywood/7544）をもってるが、忙しさにかまけて全然更新してない…。

キッス・サイコサーカス：ザ ナイトメアチャイルド
KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD
メーカー：P＆A／機種：Win95以降／価格：¥8,800／発売日：2000年8月3日

Written By タニグチリウイチ

第9回 Not Digital

大人の科学　エジソン式コップ蓄音機

まったく子供は身の程知らずというか。学校の図書館にあった偉人の「伝記」を読みながら、いつかは自分もそうなりたい、というよりそうなれるんだなんて根拠のない確信を抱いていた。

「野口英世」を読んでは医者になって人類を救うんだと希望を燃やし、「リンカーン」を読んでは世界から差別をなくす日を想い、けれどもしょせんは「偉人」どころか「凡人」ですらない「オタク人」。愛のためとか平和のためとかより、自分のために何かをする方が先に来る。マンガを集めアニメビデオを買い集める活動に没頭した結果、フツーの人とちょっと（ずいぶん）違う立派な「違人」ができました。字面は似てるんだけどなあ。

もっとも、ひとつ事に没頭するオタク的な資質でもなれそうな「偉人」がある。それは「発明家」。狭い研究室に引きこもって、図面を引っ張り部品を組み立て何かを作り上げようと躍起になる姿は、たとえ世界平和に役立つ発明でも、あるいは人類救済に役立つ発明であっても、はた目には「ただの根暗なオタク」にしか見えない。けれどもその発明品が結果として愛とか平和に役立った時、発明した人は「偉人」として「伝記」に描かれる。

という訳で、愛にも平和にも縁遠い「オタク」の身ながら「偉人」の仲間入りを目指すべく挑んだのが、学習研究社から発売中の組立キット「大人の科学」のシリーズにある「エジソン式コップ蓄音機」（3334円）だ。シリーズにはほかに「マルコーニ式電波カー」「ボルタ式&備長炭電池実験セット」「地球環境分析キット」があったけど、「伝記」に残るほどに発明家になりたいんだったら、エジソンを選ぶのが正解でしょう。

箱を開け、説明書に沿ってまずは本体を木片で組み上げ、モーターを差し込み電池ボックスを取り付ける。なんだ簡単じゃん。続いてレコードプレーヤーだとターンテーブルにあたるシリンダー部分を紙コップで組み立て、最後に「蓄音機」でも一番重要な、音を拾って振動に変えて針に伝えるピックアップ部分を組み立て、これを本体に取り付けて完成。この間およそ1時間しかかかっていない。もしかして自分って天才？

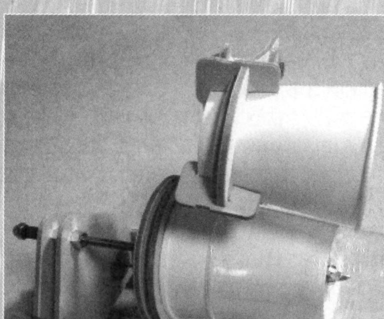
単1電池を買ったほかには道具も接着剤もいらないのが組み立てキットのありがたさ。針を紙コップに取り付ける時にセロテープが必要だけど、これには部品を入れていたビニール袋の口をとめてたテープを代用する。うん発明だ（違うって）。

さて実験。ピックアップに取り付けられた傘代わりのコップから音を吹き込んでから再生に移ると、針がコップにガリガリと当たる音に混じって、吹き込んだ「メリーさんのひつじ」が聞こえて来た。何で「メリーさん」なのかはエジソンの「伝記」を読みなさい。

見事な成功に、自分って案外と発明家じゃん、偉人の仲間入りも近いじゃんとちょっとだけ自惚れたけど、これは偉大なるエジソン様の発明があったからこそ出来たこと。音を振動に変えて柔らかいモノに刻めるんだと分かったんだし、本来だったらロウを塗った管を使うところをプラスチック製のコップで代用したのは「大人の科学」の"発明"だ。

ゲームを完璧にプレイできるようになったからといって、ゲームを作れるかというとそうはならないのと同様、クリエーターとプレーヤーは根本的に違う。

はた目には同じに見えていても、閉じこもって収集と消費に走る「オタク」と閉じこもって発明に没頭する「オタク」は違うんだ。「偉人」の道は1日して成らず。仕方がない、自分で「自伝」でも書くかなあ。



エジソン式コップ蓄音機（学習研究社）／価格：¥3,334（税別）／発売日：2000年7月18日／
http://kids.gakken.co.jp/kit/otona/
「大人の科学」はシリーズ化されていて、このエジソン式コップ蓄音機の他にアルミホイルを玉にして電波をキャッチするというマルコーニ式電波カーなどがある。

タニグチリウイチ：1965年生まれ。横浜パシフィコの「日本SF大会」東京ビッグサイトの「コミケ」「ワンフェス」と来て幕張メッセの「任天堂スペースワールド」「東京ゲームショウ」と東京湾岸オタク巡りな日々。「電撃アニメーションマガジン」で書評コーナーを担当。本業は新聞記者らしい。Http://www.asahi-net.or.jp/~wf9r-tngc

岡元 建三 PRESENTS

洋ゲーNETWORKS

第6回 The Longest Journey



ジャンル：AVG
メーカー：FUNCOM
機種：Win95以上
価格：未定
発売日：2000年内発売予定

『DIABLO II』にはまったのはついこの間。かなりレベルも上がり、アイテム探しの毎日にちょっと目的と活動意欲が薄れ、最近はまた懲りずに『EVER QUEST』を再開している私です。

新しい『ウルティマ オンライン』やそのほかのRPGでも新情報が流れ、いよいよ次なる大型RPGが登場する気配が高まりだし、ベータテストもいくつか始まってきた。私のメールBOXにも新しいお知らせが来てないのかなと開いてみると、知人から「気になるゲームのベータテスター登録が始まってるよ」と一報が。早速Webサイトで登録したその大型RPGは『Anarchy Online』(以下AO)。FUNCOM社からリリース、数千人が同時アクセスできる。惑星Rubi-ka内における開拓者と先住民による抗争が背景となっているSF色濃い大型RPGである。

銀河の最果てにある鉱石採掘によって、徐々に荒廃しつつある小さな惑星Rubi-kaに立ったプレイヤーは、それぞれの意志により生産・戦闘・研究など、かなり自由度高く生活できるらしい。『ウルティマ オンライン』のようでもある。キャラクターメイキング部分を読むと、かなり多くの職業に就くことが出来、その中でさらにスキルを習得、レベルが上がるごとにポイントを獲得できるようである。さらに興味深いことに、プレイヤーが戦闘などで死んでしまった場合のために、事前にプレイヤーが保険屋で保険に入ることによって、入会した時のデータがセーブされるらしい。保険に入ってから死んでしまうまでの間に稼いだアイテムやEXPは、ロストするようなことが書かれている。遊んでみないと何とも言えないが、ログアウト時のセーブとプレイ中の死は違うモノと考えられているようである。

今現在はベータテスト第2フェイズであり、この後、第4フェイズまでテストは継続されるようだ。ベータテストに当選できる日が待ちどおしい。発売は2000年末に予定されている。

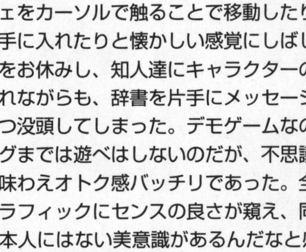
オフィシャルサイトのスクリーンショットを眺めて思いをはせるだけでは、遊びたい衝動はおさまらない。少しでもこのメーカーのリリースしているゲームをプレイしたいと考え、サイト内を検索。するとアドベンチャーゲームのタイトルが見つかった。それが『The Longest Journey』だ。

公式サイト

http://www.funcom.com/

ダウンロードするデータサイズは80MBと結構大きめで一瞬ためらったが、待つこと『ドラクエVII』でダーマ神殿のイベントが終わる頃まで、3時間かかって転送終了。『ドラクエ』の主人公も無事転職したところで、さくっとインストールを済ませてスタートアイコンを押す。オープニングムービーである美しい船出のシーンを見て『AO』の画面に期待は膨らむばかり。ゲーム内容は画面下部に表示されるテキストを会話にあわせて選んでいくオーソドックスなアドベンチャースタイルであった。画面内のオブジェをカーソルで触ることで移動したり、アイテムを手に入れたりと懐かしい感覚にしばし『ドラクエ』をお休みし、知人達にキャラクターのレベルを離されながらも、辞書を片手にメッセージを読み解きつつ没頭してしまった。デモゲームなのでエンディングまでは遊べはしないのだが、不思議な旅の気分を味わえオトク感バッチリであった。全編質の高いグラフィックにセンスの良さが窺え、同時にやはり日本人にはない美意識があるんだなと感じた1本であった。ますます『AO』がやりたくなってきてしまったのであった。

こうやって、デモ版を遊んでもっとやりたい気分になり、製品版を買いに行く。コンシューマーによくある、買うまでわからない製品に対する安心感が、PCではほぼ取り払われようとしており、確かな安心からより期待感を生み、購買意欲がそそられる。バグチェックレポートなどがあるにせよ……。



Kenzo Okamoto
特集美術造形家。TVCF・ゲームなどの色々なモノを制作。日々、KALIなどでオンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。今もって『EVER QUEST』に夢中。

サラが許しても、私は許さん！――――シロッコ

今号の駄作2（ツー）

銃田夢人 PRESENTS

第4回
あの夏の日よ、さようなら

伝説の問答無用メッタ斬り企画、復活第４回！　駄目駄目ゲームに真空ハリケーン撃ち！

さて、こんにちは。ゲーム批評BBSで「文章のレベルが低い」と言われてショックだったので今回は低姿勢モードでお送りします。すいませんねぇ。

いやぁ売れてませんね、PS2ソフト。フロム・ソフトウェアのゲームなんかどれも軽く30万本ぐらいいくと思ったんですけど……。

なんてったってSCEの『TVDJ』『びっくりマウス』ですら野村沙知代の写真集並みにサッパリ売れてませんからねぇ。どうするんでしょ。まあ本体とDVDソフトが売れてるからSCEじゃなくソニー的にはOKなんでしょうけど。

なんていうか、本当にPS2がゲーム業界を滅ぼしかねないですな。「ゲームを遊ぶことに焦点を絞った」というニンテンドーゲームキューブに期待したいもんです。お願いしますよ。

というわけで今回もPS2ソフトです。どうも申し訳ありません。獲物はサーフィンを題材としたスポーツゲーム『Surfroid～伝説のサーファー～』です。ご迷惑をお掛けします。

L3ボタン&スティックをサーフボードに見立てるアイディアは面白いです。また勢い良くジャンプしてトリックを決める気持ちよさもあります。また波のグラフィックなども綺麗で素敵です。背景やなんかもこれまでのPS1ソフトとは段違い。正にPS2らしい作品と言えるでしょう。

……だけど、正直、「だから？」って気がするんですよね。言ってしまえば、ゲームとしてイマイチ面白くない。非常に薄味というか、プレイヤーを楽しませようという意気込みに欠けているというか。ふーん、綺麗だね、でもつまんないや、以上、みたいな。プレイして何も後に残らない。とにかくゲームとして非常に底が浅いんですよね。操作性もイマイチだし、プレイヤーが能動的にゲーム世界に入っていけないというか。偉そうなことを言いまして大変恐縮でございます。



乗るぜ、乗るぜ、ウェーブに乗るぜ!!　でもそれだけ。

「夏にサーフィンもの出せば、そこそこ売り上げ見込めるっしょー！　あとは綺麗なグラフィック出しときゃOKOK！　どうせ一般人は中身なんて見てないし」っていう魂胆が見え見えというか。いやゲーム的に頑張っている部分はあると思うんですけど、なんとなく志が低いというか裏側が透けて見えるというか。しかもそれで売れてないっていうんだから最悪ですな、と。

というわけで本作品、以前に出た空前絶後の超駄作『スカイサーファー』に比べれば遥かに遊べるんですけど、なんとなくPS2ソフト群の「そこはかとない、つまらなさ」を象徴しているような気がしたのであえて本コーナーで取り上げさせていただきました。なんとなく、クリティカル。本当にゴメンナサイねぇ。陳謝。平伏。猛省。土下座。

でもマジで、こんな消化不良なソフトばっかりだと一般ユーザーに「ゲームって、つまんないな」って思われて危険ですよ。頼みますよ、ゲーム制作者の皆様！

銃田夢人（がんだ・ゆめと）：1966年生まれ。千のペンネームを持つゲームライター。流れ流れて遂にゲーム批評デビュー。自作した縦置きスタンドが壊れ、キズモノとなったPS2で『タイムギャル＆忍者ハヤテ』に打ち込む日々。

Surfroid ～伝説のサーファー～（サーフィン・アクション）
メーカー：アスキー／機種：プレイステーション2／
価格：¥6,800（サーフボード型アタッチメントボード同梱）／発売日：2000年8月10日

読者あっての本ですから



龍子オネーさん(19歳)
今いくよ・くるよの太っている方がいくよなのか、くるよなのかが目下の悩み。

シシタン(12歳)
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

本文:がっぷ獅子丸
イラスト:飛龍乱



今月も変わらず毒舌の2人です!



●ナニかと世間では激動の気配ですけど、ココ編集部もいつだって波乱万丈の昨今、民衆はいかがお過しでしょーか?



○こんにちはーボクシシタンでーす! 今更ナニに換えても不評だと思いますのでこのままの名前でイッチゃいまーす!

●今回も沢山のおハガキが到着してますけど、発売日から二週間以内に届いたお手紙はこのコーナーでは扱いを凄い優遇しちゃうな。オネーさん的に〜〜。

○……編集部記事じゃないからね、この本の読者コーナーって。

●それよか、届いたハガキの中に、切手だけ貼って裏表真っ白の茨城消印の奴がありましたけどオネーさん的にナイス無言の抗議! と思いましたのでテレカあげますから是非連絡先を送って下さいネ。

■アンケートの『購入した理由』に『ネットで見て』が加わりましたね。少しでも読者が増えてくれると良いのですが……。
(大阪府　MD小夜曲)

○記事に対する意見は公式HPのBBSに書きこんでくれると速攻で編集スタッフに伝わるよ。

●でも同じ恨みの言葉なら紙に書いた方がボディブローの様にジワジワ利いてくるけどね。

■どうして読者イラストギャラリーは下手なイラストばっかりなんですか? 意図的選択でしょうか?
(茨城県　ランドネットの友)

●うっせーな!

○選べる位沢山の方がイラスト送ってください(泣)。

■一体どんな特製テレカなのか不思議です。
(佐賀県　睦月)

●そんなアナタにもテレカを送ってやりたいけど佐賀県だけじゃワカンネーよ、住所ちゃんと書け!

■是非月刊で!(東京都　原島堂)

○だから無理!

■『ゲーム批評批評』のコーナーを正式に立ち上げて批評に対する批評を週間づけて欲しい。社会人で仕事をしながら、かけもちでプレイして原稿を書く人と、僕らみ

たいに少ない金で年に数本しか買わずにゲームをプレイする熱意っつーか姿勢の差を考えて欲しい。

（京都府　子羊野郎）



○批評の為の批評じゃ本末転倒になっちゃうけど切磋琢磨する環境は必要カモ。『噂の真相』の読者コーナーくらい熱意があるといいよね、オネーさん。

●子羊、週間じゃくて習慣！

■セガ人の私としては、今回のセガ特集は気になるトコロでしたが、とりあえず結論が『ま、コレからだね』だったのでホッと一息です。でもドリキャスにはPS2とちがって面白いソフトも沢山あるんですけどねぇ〜〜〜。そういうのもまた〝セガらしさ〟なのでは？　とも思えるようになった今日この頃。

（石川県　なるこゆり）

■いーなあ、陸戦仕様DC。オレもロージビ塗装（空戦仕様）しようかなあ。でも陸戦仕様だったら、『士魂』の二文字がなくっちゃあ!!

ふっふっふ、甘いね。

（京都府　連打馬鹿）

■ドリキャスに色ぬってたけど、ポケステの方がお手軽で楽しいですよ。バラして塗って、レタリングシール貼ってクリアーを吹付けたら完了（ちなみにオレのはコーヒーブラウン）。

（北海道　サクヤ此花）

○シシタンはネ〜、『ビーマニ』の純正コントローラとか、あのパコパコしたボタンに板ゴムかましたりとかするけどネ。

■マンガ『セガの歴史』は面白かった。セガ史にまるで興味なかったので、マジ勉強になりました。絵も親しみやすいし連載になったら嬉しいです。

（千葉県　ほげたらぽん）

■はやのんさんの漫画、字が多いのに読み易く、学研の『ひみつシリーズ』のような味がありました。あと（前号）読者コーナーのイラストがエロゲー記事の画面写真より卑猥というのは凄いですね。

（千葉県　まくってチャンプ）

●マンガものの記事が多くなると、細かい文章読むのがカッタルいオネーさん的にも嬉しいです。

○前号のイラストはシシタンもビックリです。

読者 イラストギャラリー

イラストの採用率は高いぞ
迷わずどんどん送ってね！



千葉県　ベースパートもイーかもそうかも。



京都府　BSクソゲー夜話希望
福島おめーよう……。



東京都　クニヒコット
トマトジュースと敢えて描く所が気になります。



京都府　おしりまくら
適度のあっさり感がイヤミ無くていいよね。



京都府　腐ったMIKAN
『批説』ってナニ？

★もはや選択の余地がないほど投稿が常連化してます。新しい才能募集!!

あなたのハガキでゲーム批評は育ちます

■なんかユーズドゲームズの方が面白いんだよなあ。いっぺんぶっちゃけてさ、各ゲーム系雑誌で描いてた漫画家集めて『今のゲームどお』って感じで漫画描いてもらったらどお？
（山形県　渡辺浩）

●イマイチ。

○でも前号のサムシング吉松氏の表紙イラストはセガの特集とあいまって反響が大きかったよね。

■とりあえず内容には特に不満はないので表紙を変えて下さい。『Rod and Reel』誌のように、内容と無関係のちょっとマイナー系アイドルだとベスト！
（群馬県　風の中のマリー）

●今回また大幅にイメージの違う表紙となったと思いますけど、マイナー感は更に増幅されたかと、オネーさん心底思います。

■『コジマシネマ』、『MGS2』が終わったら復活して欲しいなあ
（神奈川県　ターミネーター）

○金子氏の『カズマデラックス』も復活したらいいよね。

●オネーさんは物凄く初期の頃にあった『広報エレジー』の、ペーソスにまみれた玄人的笑いがたまらなかったんだけど……。

■コンピュータRPGの大半は、遊ぶ時間の7〜8割が退屈なエンカウントバトルばかりなので、いい加減飽きました。むやみやたらに長い移動時間、節操なく現れるモンスター…本当に無駄ばっかりで、ナニが楽しいのか教えて欲しいです。
（東京都　G.CAR.STK）

○何度も繰り返すから、戦闘システムは気をつけなきゃいけないトコロなんだよね〜。

■『グランディアII』とゲームアーツをバッサリとやっちゃって下さい!!（今度はPSサイドだとかいう話を聞きましたが…）
（愛知県　8本足）

○もう縄張りなんて言ってられる時代でもないからカンベンしてあげてください。

■『ドラクエ』の『しらべる』は時代に逆行している。
（岡山市　鷹取敏弘）



○『ドラクエⅦ』はシシタンもやってるけど『FFⅨ』や『グランディアⅡ』のグラフィックを見たあとだと、あの二頭身キャラがチマチマ歩いているのを見て、古臭いと思うか様式美ととらえるかはユーザーの感性のわかれるところかもね。

●オネーさん『ドラクエ』にCGムービーなんて時代に迎合したモンはいらないと思うのでゲームボーイでイージーに遊ばせてください。

■(『ドラクエ』・『FF』は)両方とも買いません。カツアゲされるに決まってるんで。

(埼玉県　耳だれ.com)

●お前22にもなって、一体いくつの餓鬼にカツアゲされんだ!?

■前号『複眼視点2』のコーナーのペンネームヒロシさんと109頁の『読者の声』の藤岡賢一さんの意見に同感です。僕としてはワイドショーや芸能スキャンダルを扱った週刊誌こそ批判すべきだと思います。

(埼玉県　二代目伊集院光)

●そういや10年くらい前に〝溺死させた妹にRPGで覚えた魔法を唱えて蘇生させようとする馬鹿兄貴〟という御茶漬海苔が描いたホラー漫画がありましたけど、その頃と全く進歩してない反応ですね。

■ゲーム始めたのが『ぷよぷよ』なので、FF、DQの洗脳を受けてません。だもんでⅦが出ようがⅨがでようが、どおってことないです。私も40歳を越えて、親が病気で入院したり娘の進路や自分の仕事のことなど悩みが多くてボリュームのあるゲームばっかやってらんないですよねえ……。心のどこかに『親に何かあったら自分の生活台無し…』という引っかかりがあって。(大阪市　ANNE松本)

○非常にシミルお話ですね。所詮ゲームも嗜好品ですから個々の生活を尊重したうえで、ほどほどのお付き合いするのが正しいゲームライフだと思います。

■読者コーナーはしょっちゅう絵やスタイルが変わっていたので、しばらく今のままでいってみてはどうでしょうか?(福岡市　天神)

○次回ってあんの?　オネーさん。

●むう〜〜〜……。



読者による批評のページ

Reader's Critique

読者だからわかることもあるし、読者にしかわからないこともある。「読者による批評」は、プリミティブで新鮮な視点を持っている、あなたからの投稿を掲載する場所です。

一般投稿部門

編集長が宇宙人にアブダクトされたので、担当が代わりました。でも、コーナーは変わらず続くのでご安心を。といいたいところですが、投稿数が芳しくありません。また、メールでの投稿は大歓迎なのですが、クオリティが今いちです。メールだと書いてすぐ送れるので、推敲が甘くなってしまうのではないでしょうか？　練り込んだ原稿がたくさんくることを編集部一同願っています。

セーブのしやすさ、が生み出すゲームプレイの継続性

『ＦＦⅨ』で嬉しかったのは、一時停止機能がフィールド、街中、戦闘中、オートイベント中にも働くことだ。

本や映画が好きな女性はゲームにも興味を持ちやすい。しかし、ワープロや表計算ソフトのようにいつでも保存（セーブ）できないことが分かると諦めてしまう人がほとんどだ。女性は周囲の理解がないとゲームしづらいし、家事は突発的に起こりやすいので、ようやくイベントとなっても見損ねることもある。

以前、身近な三人にお気に入りのゲームを薦めたことがある。ところが『ＦＦ』は全員リタイア。共通の理由は「まとまった時間が取れない」だった。反面、評判が良かったのは『ソード・ワールドＳＦＣ』。街中、道、ダンジョン内と、どこでもセーブ可能。敵は特殊なものを除いて初めから見えており、倒せば復活しない。このシステムのお陰もあって、全員が二度ずつクリアしたほどだ。

もちろん三人とも、当時はゲームとは無縁な普通のＯＬや主婦だった。それでは地道に進めたかと聞けば、『日曜日は一日中だったよ』『お昼休みが長い職場だから、毎日家に戻って進めてた』『そういえば最近、テレビ見てない』と、初心者らしからぬ答えが返ってきた。いつでもやめられるのと、やめられないから進めざるを得ないのとでは、これほど差が出るのかと驚かされた。

長丁場になるＲＰＧではセーブ地点が限られていることが多く、一定の時間で終わらないこともある。これは、「ゲームは１日決められた時間だけ」と言われている子供にも辛い。周囲の大人がゲームのシステムを理解していれば良いが、『約束だから』と数時間かかって進めたデータを消されたのでは、泣くに泣けないだろう。ダンジョンを脱出できれば良いというものでもない。複雑なパズルやアクションをクリアし、ようやく決戦間近、といった戻りたくない場合もあるのだから。また、珍しいアイテムを入手したときのように記録したい場面もある。変な場所でセーブしたためにゲームの継続が不可能になるのを避けるなら、複数のセーブデータを設ければ良い。

本なら「しおり」があり、ビデオやＣＤなら止めておいて、いつでも続きから視聴できる。どんな

ソード・ワールドSFC (RPG)　メーカー：T&Eソフト／機種：スーパーファミコン／価格：￥9,800／発売日：'93年8月6日

に映像や技術が進化しても、快適なゲームシステムがなければ、取りこぼされるユーザーは必ず出てくる。だからゲームも他のメディアと同じように、ほんの片手間でもプレイしたいと思わせ、またそうできるものであることを願っている。

（群馬県　風里）

自らの体験から、ゲームが有する「時間の配慮への怠慢」を指摘しています。時間に愚鈍なゲームは少なくありません。冗長なムービー、声優によるテンポの悪い会話等。セーブをコントロールするのは「このシナリオを一気にプレイしてほしいから」という意味もあるようです。しかし、そうしたいかどうか決めるのはユーザーですよね。

『グランディアⅡ』にみる少女を救う物語のありかた

ゲームアーツの作るRPGには『ルナ』シリーズにしても、前作の『グランディア』にしても、一貫してひとつのテーマがある。ひとりの少年がヒロインとなる少女に出会い、それがきっかけとなって成長していく、いわゆる〝ボーイミーツガール〟の物語である。その基本線は最新作の『グランディアⅡ』にも受け継がれているのだが、今回はさらに〝三角関係〟という要素が盛り込まれている。〝三角関係〟といえばラブコメ漫画の王道だが、果たして（基本的に世界を救うことが目的の）RPGとの相性はどうなのだろうか。

〝ボーイミーツガール〟の物語の利点は、まず「漠然とした欲求の具体化」が挙げられるだろう。たとえば世界の危機が訪れたとき、それを救済することが（大多数の）RPGの目的な訳だが、それだけだと余りに話が大き過ぎるため、漠然としてしまって今いちピンとこない（それに僕個人としては、世界の平和を守るために自分がシャカリキになって努力するといった「自己犠牲の精神」は希薄なので、ゲームクリアへの欲求は自然に薄くなってしまう）。

ところが、あいだにひとりの少女の存在が入ることで話は違ってくる。その少女を救うことが、そのまま世界の救済につながれば、目的はぐっと明確化する。この場合、世界の救済などはあくまでも「ついで」なのであって、（真の目的である）ただひとりの少女を守りたいという欲求は、不純で純粋で、だがそれだけにグッと身近に感じられる。つまり欲求の具体化だ。その身近な欲求が段々おおげさになっていく様が、シチュエーションとして燃えるのである。

で、『グランディアⅡ』である。先ほど述べたような〝ボーイミーツガール〟の基本線に三角関係の横軸が加わる、というのが今作のストーリーの主題なのであろう。『ルナ』シリーズにしても『グランディア』にしても、ヒロインの対象となる少女はひとりであったため、プレイヤーは戸惑うことなく世界と少女を救うことができた。ところが『グランディアⅡ』では、ヒロインの対象となる少女が（少し変則的ではあるが）ふたりいるために、主人公は今ひとつ煮えきらない。そんな主人公を見ていると「オイオイ、そんなんじゃ世界は救えないぞ」と突っ込みを入れたくなってしまう。さらに少女たちとの関係が煮えきらないだけに、少女の救済と世界の救済が＝（イコール）で結ばれなくなり、ゲームクリアの直接の目的である世界の救済だけを単体で行っているような印象になってしまっている。

ストーリーに関しては少し不満の残る『グランディアⅡ』であったが、グラフィック、音楽、戦闘システム、その他すべてが高いレベルで完成されている非常に良質なRPGであったことも追記しておきたい。『グランディア』が「大作」といった言葉がぴったりくるRPGだったのに対して、『グランディアⅡ』は「佳作」といった言葉がぴったりくるんじゃないかと思う。

（静岡県　下田明弘）

長い物語を続ける（させる）ためのモチベーションのあり方を考えさせられます。良いゲーム制作者は、ユーザーが興味をそらさないようにゴールへ導く方法を考えています。物語の構造を考えながらプレイすれば、より深い批評ができそうですね。

グランディアⅡ（RPG）
メーカー：ゲームアーツ／機種：ドリームキャスト／価格：￥6,800／発売日：2000年8月3日

ライター志望部門

いきなりですが、今回は及第点に達する作品はありませんでした。代わりに、光る部分のある投稿を2点紹介します。

『ドラクエⅦ』における女性の不当な待遇

21世紀を迎えようというのに『ドラゴンクエストⅦ』では、いまだに女性にとって居心地の悪い世界が展開している。いや今作に限らずシリーズに一貫しているのだが、具体的にどこが「居心地の悪い」ところか、この作品を例に挙げてみよう。

冒険に出る前の段階、心の輝きを示す場から「仲良し三人組」であるはずのマリベルだけが疎外されている。男二人がお膳立てした冒険に乗っかるようにマリベルは登場する。

そしてキーファが、自分の人生を主体的に生きるためにパーティを抜けるのとは対照的に、マリベルは父の看護のために家に帰るのだった。看護という理由が劣るわけではないが、英雄物語を中断する理由にあえてこれを持ってきた感覚を問題にしたい。

他にも、会議の場に家長である少年は呼ばれるのに女性たちは呼ばれず、無理やり押しかける強引な人々として描かれている。

また、親の借金を棒引きにしてもらうために、愛してもいない男と婚約する女の存在。他方では愛する男に駆け落ちを迫り、その恋人がいなくなると生活を求めて婚約者と結婚する。その夫が落ちぶれると家族を捨てて逃げる。身勝手で社会的な責任を果たそうとしない人間だが、彼女はいやな人物とは描かれていない。それどころか悲劇のヒロインになっている。

金持ちの屋敷で、女性従業員は休みがもらえるのに、男性は解雇か休みなしかの選択を迫られて、男性が「男女さべつだ」と口にするシーンもある。この雇用形態の是非は（ギャグとして）置いておくが、ここで差別されているのは、むしろ女性のほうである。

義務が免責されるのは優遇されているからではなく、一個の成熟した人間として扱われていないということである。「女性は社会的な責任を果たさなくていい。代わりに重大な判断は男性にまかせなさい」というのが『ドラクエ』に一貫している視点である。

こういう例をこじつけと見る人も多いかもしれない。しかし、装備アイテムを見ると、女性はドレスやビスチェで戦っている。男性にも「ステテコパンツ」などの男ならではの笑いを誘う装備はあるが、その大半は入手したときに装備したいとは思わない防御力に設定されている。それに反して、女性用の装備は積極的に購入したいと感じる設定になっている。

戦力的には同等の扱いになっていながら、男性が鎧に身を包んでいる場で、女性はドレスを着ている。これを不自然と思わずに見過している、……いや、あえて選んでいる愚鈍さが「居心地の悪さ」になっているのだ。

『ドラクエ』は西洋中世時代をモデルにしている。当時女性の社会的地位が低かったことは確かだ。だがこれは、世界観に忠実なのではなく、作り手が不見識なだけだろう。なぜなら、忠実どおりだからといって、プレイヤーが不快になる事実を再現しなければならない理由はないのだから。

（福岡県　ずみとし）

女性の視点ならではのアプローチですね。悪くないのですが、性差別の視点ありきの論調で、題材が『DQ』である必然性が薄いです。ゲーム全般に現れがちな問題ですし、女性の男性化が平等、と誤読してしまう部分もあります。真意ではないのでしょうが……。



埼玉県 ダメ人間王国右大臣

男女の平等が文化的な背景をふまえて、どこに着地するかは難しい問題です。「素晴らしい女性のあり方を示しているゲーム」を主題にすれば、良いものが書けそうですね。「ずみとし」さん、最後のポイント獲得はすぐそこです!!

『FFⅨ』原点回帰。それは、ゲームであることの自覚だった

面白かった。

非常に幼稚な表現だが、プレイ中もクリア後も私の印象は一向に変化しなかった。

少なくともSFC時代を含めたシリーズで、ここまですっきりとした気分にさせてくれた『FF』は他になかった。もしRPGに抵抗がなく、未購入の読者がおられたら是非おすすめする。その価値は十二分にある。



三重県　ワイ・エム

ありていに言ってしまえば、私は今作が好きだ。その上で、不満点を述べたい。

今作の世界も、お決まりどおり「絶滅的危機」にさらされる。プレイヤーは主人公たちとともに「平和そのものの世界が理不尽に破壊される」という光景を目撃していく。否が応でも「戦争反対」の気分が高められていく。だがラスト付近で、その思いは逆に薄くなってしまった。主人公の目的が「平和の奪還のため」ではなく、「アイデンティティの確立」にすり替わってしまったような印象を受けたためである。そのため、世界が破滅することへの切迫感が希薄になり、ラスボス直前での展開で「そういやそんなこともあったねぇ」程度の無念さしか湧かなかった。心に残らないようなストーリーの進行は、決して誉められないだろう。

また、私は技術には弱いので勝手な想像だが、今回の『FF』もハードの性能を限界まで引き出しているはずである。だが、やはり戦闘時の読み込み時間は長い。そして、今回もエフェクトカットが任意にできない召喚獣たち。これらのストレス対策が、なんら講じられていないのは減点材料だろう。メーカーの方針からして、PS2に移行する次回作でも、おそらく目一杯の表現を追求するはずである。だが、表現レベルが下がっても良いから、ストレスを感じないゲームに仕上げて欲しい、というのが私の正直な願いだ。

今回の『FF』が好評を得た最大の理由は、「ゲームに対して自覚的」だったからだろう。本来の意義から離れることを承知で言えば、今作は「選択の自由度」がかなり高かったように思う。RPGは映画の派生物ではない、というのは別に中古問題に限った話題ではない。

PSはゲーム市場のあり方を変えてしまった、良くも悪くも。『FF』は、その土俵の上でRPGのあり方を変えようとして、失敗した。今回の「原点回帰」は、あるいは「仏の顔も三度まで」というユーザーのご機嫌伺いをした結果かもしれない。それならそれでも構わない。私を含めたユーザーは、「おもしろいゲーム」を求めているのだ。それだけは忘れないで欲しい。

（北海道　澤村康）

出だしが期待できたのですが……。せっかく気に入る『FF』に出会えたのに、良い部分を記さず、否定論調になってしまったのは残念です。ひとつの考えをギュッと絞ったものから、明確な主題を持つ批評文は生まれます。ほとんどの投稿にも言えますが、あれもこれもと言及すると、散漫な批評になりがちです。「本当に言いたいこと」を練り込んでペンを取ってください。期待しています!

『DQ』は発売から間がなく、プレイ時間も長いためか、投稿がほとんど集まりませんでした。『DQⅦ』『FFⅨ』を包括する投稿も皆無。やはり時間との戦いだったのでしょうか? さて、次のテーマは『自分が苦手なジャンルのゲーム批評』です。なぜ、そのジャンルを苦手とするのか、読者ならではの批評お待ちしています。

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・テレビゲーム業界の広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評編集部

ゲーム批評2000年9月号　プレゼント当選者発表

●マイクロデザイン特製テレホンカード（30名）

東京都　小林貴光
東京都　佐藤浩一
福岡県　新飼隼人
奈良県　永見康介
北海道　斉藤由美子
大阪府　塩野麻衣子
北海道　大野孝志
福井県　玉山秀峰
岡山県　小林達弘
兵庫県　和田修
神奈川県　川瀬哲
東京都　藤田隆幸
福岡県　平井文和子
東京都　那須康弘
大阪府　藤岡賢一
大阪府　山本大介
東京都　橋本雄吾
高知県　藤本將景
埼玉県　田中敦史
愛知県　稲垣智久
岩手県　杉沢祐一
兵庫県　白山誠
埼玉県　小園康生
三重県　池田宏之
石川県　石井香菜子
大阪府　松本厚子
千葉県　横沢勲
大阪府　比嘉定治
岡山県　松本有生
兵庫県　杉本享子

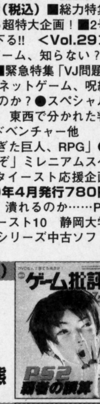
当選品の発送は2000年10月中には終了する予定です。11月に入っても未着の方は編集部までご連絡下さい。

バックナンバーのご案内

Vol.1、2、15、16、22、「ディアブロアートガイドブック」は現在品切れ中です。

<Vol.3>'95年4月発行775円(税込) ■特集1「次世代機を斬る！」●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーション他■特集2「ゲームスクールの実態」**<Vol.4>'95年7月発行775円(税込)** ■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？他■特集2「確信!!シミュレーションゲーム」**<Vol.5>'95年9月発行775円(税込)** ■特集1「新世代ゲームの葛藤」●アーク ザ ラッドは「新世代RPG」の扉を開けたのか他■特集2「ゲームの批評とは何か」**<Vol.6>'95年11月発行775円(税込)** ■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標他■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」**<Vol.7>'96年1月発行775円(税込)** ■特集1「RPGの本質とは何か」●ドラゴンクエストⅥ RPG最高峰の説得力他■特集2「決着!?サターン VS.PS」**<Vol.8>'96年3月発行775円(税込)** ■特集1「スクウェア幻想の真実」●FFⅦ PS参入の衝撃！他■特集2「今が旬の制作者たち」**<Vol.9>'96年5月発行775円(税込)** ■特集1「胎動…アドベンチャー」●バイオ ハザード体験する「恐怖」の可能性他■特集2「ユーザーとメーカー 存在を示すもの」**<Vol.10>'96年7月発行775円(税込)** ■特集1「ゲームは誰が作っているのか」●私たちは誰を評価すればいいのか他■特集2「徹底！シューティングゲーム」**<Vol.11>'96年9月発行775円(税込)** ■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」●N64 発売が意味するもの他■特集2「デザインするゲームたち」**<Vol.12>'96年11月発行775円(税込)** ■特集1「注目メーカー全特集」●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国他・クリエイターの原体験　横井軍平・特別対談ナイツスタッフ×本誌編集長**<Vol.13>'97年1月発行775円(税込)** ■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?他・クリエイターの原体験　亙重郎・告発！ 美少女ゲーム業界**<Vol.14>'97年4月発行798円(税込)** ■特集1「個性派ゲーム大特集」●カッコワルイがカッコイイ時代の到来他・クリエイターの原体験　安田朗・特別企画「業界に広がる波紋」**<Vol.17>'97年10月発行780円(税込)** ■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム他・クリエイターの原体験　薗部博之**<Vol.18>'97年12月発行780円(税込)** ■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと他**<Vol.19>'98年2月発行780円(税込)** ■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン他・クリエイターの原体験　百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相**<Vol.20>'98年4月発行780円(税込)** ■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」●『セツ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実他■特集2「中古ソフト販売は悪か？」**<Vol.21>'98年6月発行780円(税込)** ■特集1「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩他■特集2「今、ゲームマスコミに求められているもの」・新連載「ゲーム業界、明日はしらない。」**<Vol.23>'98年10月発行780円(税込)** ■特集1「来るか!?NINTENDO64」●異色組織、マリーガルの目指すもの他■特集2「通信ゲームってどうなんだ？」・特別企画 大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」第二弾・クリエイターの原体験　小松千佐子**<Vol.24>'98年12月発行780円(税込)** ■特集1「掟破りのソフト批評スペシャル」●禁断の発売前ソフト批評、忍者・探偵ゲーム特集他■特集2「徹底追求 ゲームと著作権を巡る諸問題」・新連載「岡本吉起の言わしてもらうで」「失われた伝説を求めて」**<Vol.25>'99年2月発行780円(税込)** ■特集1「こんにちは、ドリームキャスト」●サードパーティが語るドリームキャストの現状と展望他■特集2「音楽ゲームの過去、今、未来」ゲーム業界トピックス「『ゼルダの伝説 時のオカリナ』その発売周辺事情を探る」「ゲーム流通、変革の時」他**<Vol.26>'99年4月発行780円(税込)** ■特集1「FFⅧは何だったのか!?」●FFⅧを巡る経済効果、FFⅧ批評他■特集2「携帯ゲームブームの謎」ゲーム業界トピックス「PS2、『サクラ大戦』、任天堂新ハード……様々な思惑に沸く'99年ゲーム戦線」**<Vol.27>'99年6月発行780円(税込)** ■特集1「話題！ 問題？ 次世代PS」●次世代PS発表が業界内外にもたらした波紋■特集2「アーケード氷河期」ゲーム業界トピックス「任天堂＆松下、電撃提携！新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス　夏攻勢に隠された真意とは」**<Vol.28>'99年8月発行780円(税込)** ■総力特集「テレビゲーム温故知新」●古きをたずねて新しきを知る超特大企画！■2号連続特集「中古ソフト問題」中古ソフト流通 合法の判決下る!!　**<Vol.29>'99年10月発行780円(税込)** ■総力特集「面白いゲーム、知らない？」●スペシャル対談　任天堂・宮本茂×セガ・名越稔洋他■緊急特集「VJ問題」の真実**<Vol.30>'99年12月発行780円(税込)** ■「ネットゲーム、呪縛と新生」■巻頭レポート・シェンムーは本当に大丈夫なのか？●スペシャル対談　小島秀夫×塚本晋也■緊急特集　中古ソフト問題　東西で分かれた判決の示すもの●追悼企画　さらば愛しのヒューマン・アドベンチャー他
<Vol.31>'00年2月発行780円（税込） ■「育ちすぎた巨人、RPG」●RPGソフトレビュー特集■「へっこんでも、気にしないぞ」ミレニアムスペシャル対談　パーラム飯田和敏×セガ水口哲也●データイースト応援企画「ゲーム批評はデコを応援します」**<vol.32>2000年4月発行780円（税込）** ■「プレイステーションをブッ壊せ！」●なぜ、潰れるのか……PSの勝因とSCEI一人勝ちの構図　PSソフトベスト10＆ワースト10　静岡大学赤尾晃一氏インタビュー●CESA大賞をぶっとばせ！●シリーズ中古ソフト問題7

<Vol.33>2000年6月発行780円（税込）



■「PS2 覇者の誤算」
夢から覚めたPS2、ハード偏重の現状

●PS2ソフトレビュー特集
『リッジV』『鉄拳タッグトーナメント』『決戦』他

■ネットとゲームユーザー　濃密な生態

<Vol.34>2000年8月発行780円（税込）



■「なぜだ!?　ドリームキャスト」
苦戦を強いられるＤＣに、今一度スポットを当てる

●俺とセガゲー　四半世紀の愛憎
ゲーム批評ライターによるベスト&ワースト5

■『劇空間プロ野球』版権闘争の真実
コナミは何を考えているのか？

別巻

飯野賢治の本　'96年9月発行　764円（税込）
読者あっての本ですから　'97年4月発行　787円（税込）
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-　'98年9月発行　2520円（税込）
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION　'98年12月発行　1480円（税込）
悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円（税込）
すごいエロゲー烈伝！　'98年12月発行　1029円（税込）
アニメ批評創刊準備号　'99年1月発行　924円（税込）
読者あっての本ですから2　'99年2月発行　787円（税込）
仮面ライダー メイキング　'99年5月発行　3150円（税込）
ゲーム批評サンダー　'99年9月発行　890円（税込）
読者あっての本ですから3　2000年3月発行　787円（税込）

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。ご注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。（コピー可）

客注扱い	書店（帳合）印	版元：マイクロデザイン出版局 TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208 お名前 ご住所　〒 TEL　（　　）

ゲーム批評 Vol.（　　　　　　） Vol.3～13　738円、Vol.14　760円、Vol.16～　780円（Vol.16～は税込み価格です）		各　　冊
ゲーム批評総集編（　　　）年（　　　）半期 '96年上半期・下半期　各1437円、'97年上半期・下半期・'98年上半期　各1400円		各　　冊
飯野賢治の本	728円	冊
読者あっての本ですから	750円	冊
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-	2400円	冊
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION	1410円	冊
悪趣味ゲーム紀行	1200円	冊
すごいエロゲー烈伝！	980円	冊
アニメ批評創刊準備号	880円	冊
読者あっての本ですから2	750円	冊
仮面ライダー メイキング	3000円	冊
ゲーム批評サンダー	848円	冊
読者あっての本ですから3	750円	冊

隔月刊 ゲーム批評
11月号

ゲーム批評Vol.35
第7巻第8号通巻56号
2000年11月1日発行
定価780円（税込）

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　武内静夫
編集長　浜野一成
編集部　武川和宏
佐藤明裕
編集協力　小野憲史
販売営業　長谷川安次
河合秀晃
広告営業　小山睦男
五十嵐健一
デザイン　株式会社エストール
城信行
印刷　図書印刷株式会社

㈱マイクロデザイン出版局
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
編集部　TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-1208
販売部　TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部　㈱キルタイムコミュニケーション
TEL.03-3555-1202
FAX.03-3297-0180

次号
『隔月刊ゲーム批評1月号』
は12月3日発売予定

ご挨拶

と、いうわけで今号でゲーム批評の編集から離れることになりました。これでゲーム批評から離れるのは2回目ですね（19号～26号）。おかげ様で前回の時はパソコンというハード的な側面からテレビゲーム、ひいては遊びそのものを見つめ直すことができて、非常に有意義だったように思います。これから年末にかけて、ゲームボーイアドバンスが発売されたり、来年度にはX-Box、ひいてはゲームキューブが控えたりと、激動の時期にゲームから離れてしまうのは、寂しい気もするのですが、また新しい視点でテレビゲームを見つめることができるように、ちょっとゲームから離れてみるのも、結構いいかなと思っている今日この頃です。もちろんゲーム批評は新編集長の下、今後もますます誌面を充実していきますので、皆様の変わらぬご支援、ご愛読をよろしくお願いします。（小野）

●メーカーのみなさまへ
事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

隔月刊

ゲーム批評 1月号予告

JANUARY

特集

ソフト批評拡張版スペシャル（仮）

次号のゲーム批評は趣向を変えて、特定のタイトルを読者を含む複数評者による批評スペシャル。ゲーム批評がゲームの面白さの本質に迫る!!

掲載候補タイトル

- ●DINO CRISIS2　●AMORED CORE2
- ●不思議のダンジョン　風来のシレン2　●COPCOM VS.SNK

ゲームソフト批評

もちろんソフト批評も同時掲載!!

エターナルアルカディア、エルドラドゲート、シルフィード ザ ロストプラネット、実況パワフルプロ野球7、デスピリア、ペルソナ2 罰、鈴木爆発、ガングリフォン ブレイズ

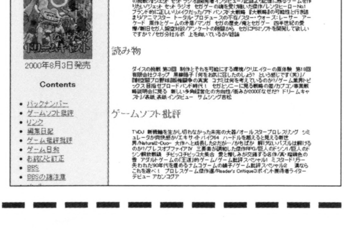
※掲載タイトルは都合により変更される場合があります。

連載人も絶好調!!

次号「隔月刊ゲーム批評1月号」は2000年12月3日発売!!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

ゲーム批評HPも絶好調!!!!!!!!!!!!!!!



リニューアル以来、多くの方にアクセスいただき、順調に更新が続いている「Web版ゲーム批評」。「編集日記の更新が遅い！」「批評原稿が古い！」「コンテンツが少ない！」などのご意見を真摯に受け止め、もっともっと面白いサイトにしていく所存です。メールによる編集部へのお便りや、「読者あっての本ですから」の投稿も受け付けていますので、ぜひ一度機会を見つけて覗いてみてください。皆さんの力でゲーム批評＆ゲーム批評ＨＰを、もっともっと面白いものにしていきましょう！

http://www.microgroup.co.jp/ghihyou/

ゲーム批評 2000 11月号
DQⅦ&FFⅨ 物語ゲーム 進化の優劣
Vol.35

平成12年11月1日発行第7巻第8号通巻56号 発行人：武内静夫 編集人：武内静夫 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 TEL03-3551-9563(編集) FAX03-3551-1208
定価：780円 本体743円

雑誌 03679-11 T1103679110786

50円切手をお貼り下さい。
↓
ゲーム批評を守る会
一口50円から

POST CARD

1 0 4 0 0 4 1

東京都中央区新富1－3－7 ヨドコウビル1F

マイクロデザイン出版局

隔月刊 **ゲーム批評 編集部 Vol.35アンケート係行**

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			
e-mail			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
ゲーム批評で読みたい記事は何ですか？			
ゲーム以外で興味のあることは何ですか？			

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）。

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）。

この本を購入した理由（○をつけて下さい）
・毎号買っている　・書店で見て　・ネットで見て　・その他（　　　　　）

あなたが思うゲームの面白さの本質を教えて下さい。

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
マイクロデザイン特製テレホンカードを差し上げます。